QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)
VASTO ASSORTIMENTO anche per Saturn-32X

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	Versione
A.T.P. TENNIS	129.000	(E)
AEROBIZ	129.000	(U)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)
ALIEN STORM	49.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)
ART OF FIGHTING	99.000	(E)
BALLZ 3D	99.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	119.000	(E)
BATTLETOADS	64.000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAST II	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	119.000	(U)
BLADES OF VENGEANCE	42.000	(E)
BLOODSHOT	99.000	(E)
BONANZA BROSS	45.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)
BOOGERMAN	109.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 95	119.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.000	(E)
BUBBA'N'STIX	109.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.000	(U)
BUBSY 2	99.000	(E)
BUSY TOWN	109.000	(U)
CANNON FODDER	119.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	TEL.	
CHAMPIONSHIP POOL	119.000	(U)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COACH K COLLEGE BASKETBALL	139.000	(E)
COLUMNS 3	49.000	(J)
COMBAT CARS	79.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(U)
COOL SPOT	66.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)
CRUE BALL	52.000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	99.000	(U)
DAVIS CUP TENNIS	29.000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.000	(U)
DINO DINI'S SOCCER	89.000	(E)
DINOSAURS FOR HIRE	TEL.	
DJ BOY	39.000	(E)
DOUBLE DRAGON 3	79.000	(U)
DOUBLE HEADER	52.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.000	(E)
DRAGON	89.000	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	49.000	(E)
DUNE II	119.000	(E)
DYNAMITE HEADDY	119.000	(E)
EA SPORT TENNIS	109.000	(E)
EARTH WORM JIM	139.000	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY 95	129.000	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	129.000	(U)
ESWAT	52.000	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	59.000	(E)
FATAL FURY	66.000	(E)
FATAL FURY 2	147.000	(J)
FATAL LABYRINTH	49.000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
FLINK	99.000	(E)
FORMULA 1	89.000	(E)
GENERATION LOST	59.000	(E)
GLOBAL GLADIATORS	49.000	(E)
GOOFY HISTORY	89.000	(U)
GOOFY TROOPS	119.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	139.000	(U)
GREENDOG	49.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HARDBALL 94	49.000	(E)
HURRICANES	119.000	(E)
I PUFFI	99.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	99.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	56.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	109.000	(E)
J. LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(E)
JAMMIT	129.000	(U)
JELLY BOY	TEL.	
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	85.000	(E)
JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	119.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.000	(E)
KICK OFF 3	99.000	(E)
KING OF THE MONSTER 2	140.000	(U)
LAST BATTLE	42.000	(E)
LEMMINGS II	129.000	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
LOTUS 2	52.000	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.000	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	89.000	(E)
MAZINGA WARS	55.000	(E)
MEGA BOMBERMAN	109.000	(E)
MEGA SWIV	109.000	(E)
MEGA TURRICAN	79.000	(E)
MICKEY MANIA	69.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.000	(E)
MIGHTY MAX	115.000	(E)
MONSTER WORLD IV	TEL.	
MORTAL KOMBAT 2	49.000	(E)
MR NUTZ	129.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.000	(E)
NATIONAL HOCKEY NIGHT	129.000	(U)
NBA ACTION 94	125.000	(U)
NBA ALL STAR CHALLENGE	59.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	109.000	(E)
NBA LIVE 95	119.000	(E)
NHL 95	119.000	(E)
PAC ATTACK	99.000	(U)
PAC MAN 2	119.000	(U)
PAGEMASTER	119.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	119.000	(E)
PHANTASY STAR IV	159.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	109.000	(E)
PITFALL	89.000	(E)
POWER MONGER	49.000	(E)
POWER RANGERS	109.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)
PREDATOR 2	39.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PRO STRIKER - SOCCER	85.000	(J)
PROBOTECTOR	119.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.000	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.000	(U)
RADICAL REX	109.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	119.000	(E)
RISTAR	109.000	(U)
ROBOCOP 3	49.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.000	(E)
ROCKMAN MEGA WORLD	TEL.	
RUGBY WORLD CUP 95	119.000	(E)
SAILOR MOON	TEL.	
SAMURAI SHODOWN	136.000	(U)
SECOND SAMURAI	59.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	119.000	(U)
SHAQ-FU	129.000	(E)
SHINING FORCE II	129.000	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.000	(E)
SKITCHIN	99.000	(E)
SNOOKER	TEL.	
SONIC 2	29.000	(E)
SONIC 3	69.000	(E)
SONIC 4	129.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.000	(E)
SPACE HARRIER	44.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(E)
SPIDERMAN TV	99.000	(E)
STAR TREK	119.000	(U)
STARGATE	99.000	(E)
STEEL TALONS	39.000	(E)
STREET OF RAGE 3	129.000	(E)
SUB TERRANIA	79.000	(E)
SUNDAY NIGHT FOOTBALL	129.000	(U)
SUPER FANTASY ZONE	49.000	(E)
SUPER MONACO GP II	60.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	145.000	(E)
SYNDICATE	119.000	(E)
TALE SPIN	49.000	(E)
TAZMANIA	49.000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.000	(E)
TECNO CLASH	39.000	(E)
TERMINATOR	39.000	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	55.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
THE LAWNMOVER MAN	59.000	(E)
THE LION KING	129.000	(E)
THE TICK	119.000	(U)
TINY TOONS	79.000	(E)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	105.000	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	105.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL 95	135.000	(U)
TOP GEAR 2	125.000	(U)
TROY AIKMAN FOOTBALL	109.000	(E)
TRUE LIES	109.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
URBAN STRIKE	119.000	(E)
VIEW POINT	149.000	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	139.000	(J)
VIRTUAL BART	59.000	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.000	(E)
WARLOCK	99.000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.000	(U)
WINTER OLYMPICS	49.000	(E)
WOLFCHILD	47.000	(U)
WOLVERINE	99.000	(E)
WONDER BOY 5	49.000	(E)
WONDER BOY 6	TEL.	
WORLD CUP USA 94	49.000	(E)
WORLD HEROES	115.000	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.000	(U)
WWF RAW	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(J)
XENON II	39.000	(E)
YOGI BEAR	114.000	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
ZERO TOLLERANCE	99.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.000	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ALADDIN	79.000
DESERT SPEEDTRAP	49.000
DONALD DUCK 2	53.000
DRAGON	79.000
DYNAMITE HEADDY	79.000
ECCO THE DOLPHIN 2	84.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.000
GP RIDER	69.000
HURRICANES	79.000
I PUFFI	69.000
JAMES BOND 007	72.000
KAWASAKI SUPERBIKE	89.000
MARBLE MADNESS	39.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	79.000
MICKEY MOUSE 3	79.000
MONSTER TRUCK WARS	64.000
MORTAL KOMBAT 2	75.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.000
PGA TOUR GOLF 2	79.000
POWER RANGERS	85.000
POWERDRIVE	89.000
RIDDICK BOWE BOXING	79.000
RISTAR	79.000
ROAD RASH 2	89.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.000
SHINING FORCE II	99.000
SONIC 3	59.000
SONIC CHAOS	59.000
SONIC THE HEDGEHOG CHAOS	59.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	79.000
SPIDERMAN & X-MAN	89.000
STAR TREK 3	79.000
STARGATE	79.000
THE INCREDIBLE HULK	79.000
THE LION KING	79.000
TRUE LIES	89.000
WIZARD PINBALL	79.000
X-MAN 2	85.000

THE TOP GAMES

L. 129.000 — L. 139.000

L. 129.000 — L. 109.000

L. 159.000 — L. 109.000

L. 119.000 — L. 129.000

L. 145.000 — L. 119.000 — L. 85.000 — L. 114.000

E' nato il QUEEN CLUB, il Club riservato a tutti gli amici della QUEEN COMPUTER
FANNE PARTE ANCHE TU !
Facendo un acquisto riceverai l'esclusiva spilla oro del Club, la tessera risparmio FIDELITY CARD ed il periodico mensile QUEEN MAGAZINE
TI ASPETTIAMO !

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 28.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

SOMM

MEGA CONSOLE

N. 14 Aprile 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Damiano Desogus.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Nicola Corricelli

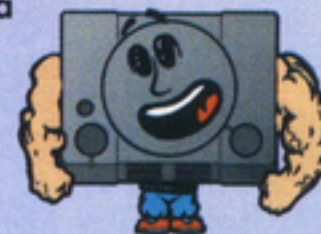
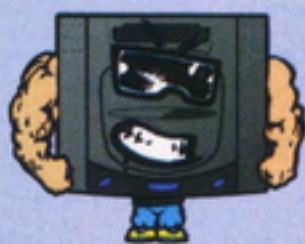
Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 44.000
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Mega Console è una rivista indipendente non connessa alla Sega

BELLA LÌ, VAI COSÌ...

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutti i lettori di **Mega Console** gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981586 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 14:27 di sabato per chiederci quando uscirà **Darkstalkers** per Saturn o vi costringeremo a vedere per un mese di fila **Mai Visto**, **Champagne** e **Passioni** come il nostro Fabio D'Italia. Comunque non è una pena gravissima, non preoccupatevi: dopo un mese di terapia sta riacquistando l'uso della parola e ha imparato la tabellina del quattro...

ACCADDE A ROSWELL...

Buongiorno, signori, io sono un elaboratore HAL 9000... ehm, volevo dire: come vi butta raga? Noi siamo un attimo affaccendati con i grandiosi scenari di **Panzer Dragoon**, ovvero il meglio che si sia visto dal punto di vista grafico sul Saturn! Ayeah! L'annoso problema è: meglio la grafica o meglio la giocabilità? Mah, è ora di basta con le solite domande, che tanto ve le potete sorbire nella Posta! Certo che finalmente si vedono i grandiosi Vimana solcare i cieli dei tempi che furono! Come cosa sono i Vimana? Ma i carri volanti che volavano nell'antichità grazie ai poteri psichici dei nostri predecessori (il tutto naturalmente ispirato dai nostri creatori extraterrestri). Vabbé, non divaghiamo: avete dato un'occhiata ad **Asterix** sul Megadrive? Nooo? Ah già, sono i giapponesi che leggono le riviste al contrario... e a proposito di giapponesi: la Sega è tornata! Stavolta vi beccate una nuova versione di **Sonic** per il 32X! Un momento: **Asterix**, **Chaotix**, **32X**, finiscono tutti per "**ics**"! E' il segno! E' il segno del pareggio! Ha pareggiato in questo momento Simutenkov (a proposito di stranieri ipermitici, chiunque avesse la figurina doppia di Kazu Miura è pregato di spedircela in reda perché è l'unica che mi manca per finire l'album... Grazie... Nd-Simon)! E la Juve se ne va... Due espulsi della Cremonese? Ma questa è violenza! Non bastano più gli arbitri, ci vogliono i giudici! Eccolo qua: è **Judge Dredd** (notare lo splendido gioco di associazioni logiche), un gioco che promette decisamente bene, anche se i fan del fumetto si stanno ancora chiedendo che cavolo ci faccia il Giudice con la faccia da babbalone di Sylvester Stallone. Mah, capita anche nelle migliori famiglie... come la **Famiglia Addams**! Ah no, quello non l'abbiamo recensito...

RUBRICHE

MEGA CD

MEGADRIVE

MEGA 32X

SATURN

GAME GEAR

SHO-RYU-KEN!

Raga, vi sono piaciute le mitiche figurine di **Super Street Fighter 2**? Allora non perdete il prossimo numero di **MEGA Console**, dove potrete trovare in regalo l'incredibile album Merlin per iniziare la collezione! E non dimenticate di dirlo agli amici...

EVERYBODY KNOWS

"Everybody knows that boat is leaking. Everybody knows the captain lied. Everybody got this broken feeling like their father or dog just died"
(Leonard Cohen)

"L'industria dei videogiochi vende oggi i prodotti di domani, ma se continuiamo a spingere indiscriminatamente la nuova generazione, perderemo quella attuale"
(Dave Clark, settore marketing, SEGA U.K.)

Sony PlayStation. SegaSaturn. L'asino di Buridano, diviso fra cibi uguali, si lascia morire d'inedia, incapace di scegliere. Il panorama console - il mercato dei videogiochi - ormai è più indecifrabile del contenuto di un hamburger di Mc Donald's.
C'è differenza tra pucciare le patatine nel ketchup o nella maionese - come fanno gli olandesi? La sbobba resta sempre quella. Gli utenti sono interdetti di fronte alla marea di nuove piattaforme, tanto che la maggioranza è afflitta da quella che Lukacs ha definito "la crescente incapacità di comprendere i fenomeni". Diciamolo: il mercato videoludico rischia di rovinarsi alla grande. Forse si è già rovinato. Nuovi prodotti si sovrappongono a quelli già esistenti, quelli vecchi vengono remixati esteticamente e spacciati per inediti. Risultato: il videogiocatore non sa più che pesci pigliare e opta per i bastoncini di Capitan Findus, anche perché la maggior parte del software a 16-bit è surgelato. Si va avanti per forza d'inerzia: pochi titoli killer e montagne di pattume elettronico (l'equivalente delle "immondizie musicali" di cui parlava Franco Battiato). Da una parte i Fifa, i Mortal, i Sonic riscaldati al microonde, dall'altra il vuoto. Se non è un sequel è un remake. I manager della Capcom ormai passano il loro tempo a fare le costruzioni con le centinaia di migliaia di cartucce invendute della serie di Street Fighter. Assisteremo al revival del Lego? Sempre meglio dei Playmobil. Mi fanno ridere quelli che spendono miliardi per avere un copiatore e dodicimila giochi. Ma che cacchio se ne fanno, se il 90% sono delle emerite porcate? Bene o male si finisce sempre per giocare ai soliti due o tre titoli. Tanto vale comprarseli. Il pirata è, e resta una figura tragica, un Don Giovanni che passa da un gioco all'altro alla ricerca di chissà quali emozioni. Il pirata - Capitan Findus insegna - è vittima di sé stesso: sceglie l'etica della quantità, finendo per accumulare e ripetere situazioni analoghe, alienandosi. Anche la via opposta - l'abulia, il diniego della scelta - è patologica. Ma di certo è una via più economica. Mi sa che andrà a finire a tarallucci e vino: tutti in giro con i cerchietti dei capelli sugli occhi, come Geordi La Forge. Quindi è meglio upgradare l'upgradabile. No, ripensandoci, è meglio il Cocco Golf. Mi sovviene a questo proposito la saggezza della bucolica Stefania Marchi e del suo inimitabile Sciaglipancia: "non rompete in giro alla gente".
Catch you guys later...

Matt Bittanti

Il di-battito animale del mese

METTI BOLERO: SEGA IN MOVIMENTO

La tribù che videogioca. La tribù che pensa. La tribù che scrive. Cosa ne pensano i lettori di Mega Console dell'attuale panorama videoludico? Abbozziamo una sorta di mappa cognitiva grazie agli interventi di Cristiano Floris, Alessio Samiolo, Pierluigi Chiarizia e Marco Fidrini alias Zeus. Se non condividete le loro opinioni, o se più semplicemente avete qualcosa da dire, prendete carta e penna e datevi da fare. Non fate i timidi.

Caro MBF,
è la seconda volta che ti scrivo e spero che stavolta mi pubblicherai.
La vostra rivista migliora di mese in mese anche se qualche pagina in più non sarebbe male. Per il resto, è perfetta.
Sono il felice (*"il" felice? Non faccia l'egocentrico, per favore... NdMBF*) possessore di un Megadrive e convinto sostenitore della politica Sega. In base a questo vorrei rispondere alla lettera di Andrea Gon di Pordenone, apparsa sul numero 10 di **Emsi**. Andrea sostiene che la Sega ha sbagliato a lanciare 32X e Saturn contemporaneamente, perché così finisce per farvi concorrenza da sola. Secondo me non è affatto vero, perché il 32X è indirizzato ai possessori del MD, mentre il Saturn - essendo incompatibile con il 16-bit Sega - si rivolge ad un target differente. Secondo me, questo è modo per acchiappare nuovi utenti!
Colgo l'occasione anche per parlare di un altro argomento: oltre al MD posseggo un glorioso Commodore 64. Beh, devo dire che oltre alla grafica e al sonoro, la differenze che sussiste tra i giochi del C64 e quelli del MD non sono poi molte. Per questo, mi domando se in realtà l'avvento di nuove macchine a 32 e 64-bit si limiterà a migliorare esteticamente il software già disponibile per altri sistemi meno potenti, oppure se anche giocabilità e divertimento saranno implementati. Inoltre, temo che tutta la concorrenza tra colossi del divertimento elettronico correremo il rischio di veder archiviate delle macchine non ancora sfruttate a fondo. Fino a poco tempo fa possedevo anche un Master System e devo dire che mi ha sempre soddisfatto pienamente e l'ho cambiato semplicemente perché non riuscivo più a trovare titoli per la mia macchina. Sicuramente tra un paio di anni anche il Megadrive finirà nel dimenticatoio, schiacciato da mostri come PS-X, Saturn, 3DO. Secondo me questo non è giusto, perché il Megadrive ha ancora molto da dire. Qualche esempio? **Fifa Soccer '95, Mortal Kombat II, The Lion King** e molti altri. Ciò dimostra che, tutto sommato, non c'era affatto bisogno di console più potenti, a 32 e 64-bit. Ormai anche il mondo dei videogames è diventato un settore in cui sono i soldi a contare e basta.

Cristiano Floris
Laveno (VA)

Egregia redazione di **Mega Console**,
sono un ragazzo di 17 anni (18 a maggio) che vi scrive per la prima volta.
Innanzitutto voglio complimentarmi per la rivista: grandiosa. Le vostre recensione sono stupende, anche se a volte non concordo pienamente con i giudizi... Vabbé, ognuno ha gusti differenti.
Sono un fanatico della Sega dai tempi del Master System, la mia prima console. Da quel momento sono diventato un segomane (*Er... NdMBF*).
Ora possiedo un MD con un 32X comprato da poche settimane. La ragione per cui vi scrivo concerne la rivalità in case Sega.
Secondo me, la Sega ha fatto centro due volte. Il 32X permette ai

possessori di Megadrive di passare ad un sistema a 32-bit senza spendere un patrimonio. Il Saturn invece è un sistema indirizzato a chi vuole un sistema potente e completo. Tra non molto uscirà il Neptune, un Megadrive + 32X "tutto-in-uno". E' chiaro che il risparmio sarà ancora più notevole. Sono certo che molti possessori di MD la pensino come me: ora come ora mi compro un 32X e quando i prezzi caleranno, passerò ad un Saturn. In questo modo potrò giocare con entrambe le console, in tempi differenti, chiaramente. Il 32X permetterà inoltre di prolungare l'esistenza del MD. Secondo me, si arriverà a possedere entrambe le console con la somma necessaria per comprare il Saturn oggi. Tra 3 o 4 anni, o forse anche prima, il prezzo del Saturn calerà per via dell'apparizione di nuovi sistemi a 64-bit, assestandosi attorno al mezzo milione di lire. Comprando Saturn e Neptune spenderei meno di 900.000 lire. Oggi il Saturn costa più di un milione di lire.

Io ho comprato il 32X perché possiede una serie di giochi molto belli come **Mortal Kombat II, Doom, Virtua Racing Deluxe.** Certo, alcuni titoli fanno schifo (**Space Harrier, After Burner, Cosmic Carnage**), ma del resto le porcate esistono per tutte le console, no?

Io resto dell'opinione che sono i giochi a fare grande una console. Potrà esserci anche una console a 256-bit, ma se il software disponibile fa pena, la gente guarda altrove.

Alessio Samiolo

Egregio Matteo,

ti scrivo oltre che per fare a te e ai tuoi colleghi i più sinceri complimenti anche per esprimere considerazioni su **Mega Console** (pregi e difetti, quindi) e per dire la mia sulle nuove console:

Iniziamo da **MC** e dai suoi difetti:

1) Lo spazio della posta è di vitale importanza per una rivista videoludica e quindi secondo me è sbagliato inserire della pubblicità in queste pagine. Non fate come le altre riviste nelle quali non si riesce a distinguere le lettere dalle inserzioni pubblicitarie. A questo punto io raggrupperei tutte le inserzioni pubblicitarie in un'unica rubrica chiamata Carosello.

2) Faccio notare che a differenza di **Super Console**, lo spazio degli annunci di **Mega Console** viene troppo spesso soppresso!

3) Ultimo difetto: mentre su **SC** siete troppo pro Nintendo, su **MC** siete troppo pro-Sega. Mi spiego meglio: su un numero di SC scrivete che la Nintendo, con giochi del calibro di **Donkey Kong Country** non ha nulla da temere nei confronti della Sega, mentre su **MC** affermate che la Sega sta letteralmente sbaragliando la concorrenza grazie all'uscita delle sue console a 32-bit. Secondo me dovreste essere più imparziali.

Pregi:

a) Mega Mail: come sempre chiara ed esauriente nelle risposte: 9,5.

b) News: estese, chiare, piene di anteprime e novità croccanti: 10

c) Megatrix: solita caterva di trucchi: 8,5.

d) Wall Street: rubrica utilissima. Voto 9 (6 per le assenze).

e) Viewpoints: esauriente ed originale: voto 9.

f) Reviews: molto precise anche se a volte <u>troppo</u> sintetiche. Voto 8,5.

Ed ora passo ad una veloce panoramica sui sistemi già in commercio:

Secondo me l'unica console che può dare del filo da torcere a colossi come Sega e Nintendo è il 3DO, che dopo un lancio disastroso si è ripreso bene grazie a una serie di giochi di buona qualità. Jaguar e CD32 hanno specifiche tecniche sensazionali (*non direi: sono rispettivamente un 16-bit camuffato e un 1200 con un lettore CD... NdMBF*), ma visto lo scarso supporto che hanno, non credo che riusciranno ad imporsi. Il gattino dell'Atari ha però qualche speranza di ripresa grazie all'alleanza con la Sega (*non si tratta di un'alleanza: la Sega ha sganciato un sacco di dindi per evitare ulteriori casini legali con l'Atari... NdMBF*). Il Neo Geo CD sarà una gran bella console, ma secondo me spendere un milione per un 16-bit pompato è esagerato. Lasciamo perdere il CD-i. Il Nec FX potrebbe diventare un rivale pericolosissimo se non fosse per la politica localistica della Nec.

Restano PS-X, Saturn e Ultra 64, le tre macchine che più di tutte hanno possibilità di imporsi sul mercato. Essendo un fan Sega, naturalmente tifo Saturn, ma l'unica console che mi spaventa è il PS-X, perché ha riscosso un grande successo tra gli sviluppatori. L'Ultra 64 non mi impressiona più di tanto: sarà anche la console più potente tra le tre, ma il fatto che sia basata su cartucce mi fa pensare che il prezzo dei giochi sarà altissimo, soprattutto se occuperanno un sacco di megabit. Temo che l'Ultra 64 farà la fine del Neo Geo. Vorrei inoltre precisare che l'Ultra 64 non costerà mai 350.000 come annunciato, perché in Italia i negozianti sono delle emerite sanguisughe. Il 32X, che era stato annunciato per 200.000 lire viene venduto tra le 350.000 e le 500.000. facendo una proporzione, l'Ultra 64 costerà tra le 600.000 e le 750.000!

Resta il fatto che tutte le nuove console sono inaccessibili all'utente medio, perciò si impone il 32X che secondo me è gagliardo al cubo (e lo dimostrano i primi tre giochi recensiti) perché vanta un rapporto qualità/prezzo eccezionale e dà la birra a TUTTE le console della vecchia generazione e anche a molte della nuova. Penso di comprarlo al più presto (in alternativa al Saturn) e lo consiglio a tutti i possessori di Megadrive.

Pierluigi "Andy Bogard" Chiarizia (L'Aquila)

1) Sono d'accordo, purtroppo la tua proposta è irrealizzabile.

2) Sono d'accordo: Wall Street è uno spazio gettonatissimo.

3) Sono d'accordo: c'è bisogno di più coerenza e meno enfasi.

A chi interessa,

insuperabile MBF, chi scrive è un 24enne che vorrebbe porti una sola domanda. Nel rispondere a Virtua Boy di Buccinasco su **Mega Console** numero 11, scaturisce che la PlayStation è superiore al Saturn per quanto riguarda il 3D, mentre il Saturn batte la console Sony nel 2D e nell'audio. Ora ti chiedo il paragone con Neo Geo CD (una belva per i beat'em up) e Megadrive/SNES (imbattibili nel misto)... Domanda: a parte la tecnologia a 32-bit e alle parole al vento di altre riviste (e di vento ne è passato), non è superfluo il confronto tra Sony PS-X e Saturn? O non ho capito niente perché gioco ancora a **Quo Vadis** per C64? Ti starai chiedendo: *"E 'sto tizio cosa possiede?"* Beh, oltre al C64 mi accontento di un 32X Europeo per il momento, e poi si vedrà. Non voglio il Neo Geo CD, né console Nintendo, né 3DO, né Atari. Mi basta il 32X. Motivo? Sono ancora cuccioli e fino allo sviluppo, non ne voglio sapere. Io come te preferisco aspettare: non si sa mai, e sicuramente prima del Natale del '95 non si vedrà nessuna vera sfida da noi.

Marco Fidrini alias Zeus Pontedera (PI)

Caro MBF,

come ti butta? A me non troppo bene, visto che sono ancora più indeciso di prima riguardo al mio prossimo acquisto. *"Ne rimarrà una sola!"*. Di console, intendo.

I'M ON FIRE, MAN!!!

Facciamo un rapido panorama sulle console della nuova generazione e dei lori videogames: il Saturn con il suo **Virtua Fighter** e **Clockwork Knight** è veramente bello, ma per adesso - e sottolineo adesso - non può reggere il confronto con la PlayStation, che può vantare **Ridge Racer** e **Tohshinden.** Però sto aspettando **Panzer Dragoon** e **Daytona USA.** Il 3DO, dopo la batosta iniziale, sta aumentando progressivamente le vendite e anche la qualità dei suoi videogames è migliorata. Tuttavia, i caricamenti da CD restano troppo lunghi (vedi **Mad Dog McCree**). Sull'Ultra 64, nostro acerrimo nemico, non si sa ancora nulla, anche se **Killer Instinct** - uno dei titoli che saranno disponibili per la console Nintendo - è secondo me il picchiaduro più incredibile di tutti i tempi, almeno per quanto riguarda grafica e sonoro: non c'è paragone con **Mortal Kombat II** e le digitalizzazioni audio fanno veramente paura. Anche la giocabilità di **Killer Instinct** è eccelsa (sei pulsanti alla Street Fighter e le fatalities alla **Mortal Kombat** veramente mozzafiato: senza contare le varie Pit & Spikes, l'assenza di trucchetti per abbattere con facilità l'avversario e i diversi personaggi nascosti).

Penso comunque che la Sega la spunterà ancora una volta. Badate bene: ho detto "spunterà" e non trionferà nettamente: riuscirà ad avere la meglio sulle altre grazie ai suoi diffusissimi Saturn e 32X.

Un saluto speciale alla reda e a tutti i lettori/lettrici di **MC.**

Luca '78

PS: Avete fatto bene a dare 33% a **Gale Racer** e non 80% come altre riviste avrebbero sicuramente fatto.

W **Daytona USA!**

PPS: Ce l'abbiamo fatta: in Japan le vendite del Saturn sono superiori a quelle del PS-X: su 10 console vendute, sette sono Saturn, 3 del PS-X. Ayeeeah! *(Jesus, sei un pazzo esaltato... Comunque i dati non sono corretti. La percentuale di console a 32-bit vendute in Japan prima di Natale era di 62, 5% per la macchina Sega, contro il 37, 5% della PlayStation e non 70% contro 30%. Inoltre la PlayStation costa meno del Saturn. E se **Daytona USA** floppa, la situazione potrebbe ribaltarsi... Diamo a Cesare quel che è di Cesare. NdMBF)*

GIANNI PHILOSOMA

Spett.le redazione di **Mega Console,**

mi chiamo Giuseppe e ho 16 anni, posseggo ormai da quasi un anno il Megadrive, ma entro settembre conto di comprarmi la PlayStation della Sony.

Ma veniamo al dunque: sul numero 11 avete comparato PS-X a Saturn, e ne è uscito fuori che la PS-X sarebbe superiore alla console Sega solo per quanto riguarda i giochi 3D, essendo in grado di gestire la grafica poligonale assai meglio del Saturn. Quest'ultimo, invece, sarebbe superiore per quanto riguarda tutti gli altri punti di vista (platform, picchiaduro, sparatutto, giochi d'azione). Il motivo che mi ha spinto a scrivere questa lettera è che non sono del tutto convinto su quello che avete detto.

Il Saturn dovrebbe essere più potente per quanto riguarda i picchiaduro e allora perché i programmatori hanno deciso di programmare **MKIII** su hardware PS-X?

Per quanto riguarda gli sparatutto vi ricordo che **Philosoma** si candida a diventare uno dei migliori (se non il migliore) shoot'em up mai realizzato su una console.

L'ultimo punto che vorrei sottolineare è questo: prima dell'uscita di Saturn e PS-X, tutti si chiedevano quali fra le due console sarebbe riuscita a portare aria fresca nel software, ovvero qualcosa di radicalmente nuovo. Secondo me aria nuova significa giochi alla **Ridge Racer**, alla **Daytona**, alla **Virtua Fighter 2** (non il primo episodio) *(cos'è questo razzismo? NdMBF)* e infine alla **Ace Driver** (Namco).

Personalmente, quindi, terrei conto chi fra le due macchine riesce a generare più poligoni mappati e quindi 3D. Non è una critica al Saturn, anzi, alla fine potrei anche cambiare idea e comprarmi la console Sega.

P.O.

Tanto per cominciare potevi almeno degnarti di firmare la lettera: non ti mangio mica. Ma solo perché sono vegetariano, beninteso. Veniamo al sodo: ci troviamo di fronte all'archetipico confronto tra due sistemi ludici, sugo di ogni appuntamento epistolare. Prima di addentrarci nella discussione, è necessario sgombrare il campo da alcune inesattezze. Primo: Mortal Kombat III sarà basato su hardware Midway e non Sony. Secondo: *"Philosoma si candida a diventare uno dei migliori (se non il migliore) shoot'em up mai realizzato su una console"*. Ah, sì? E chi l'ha detto? Babbo Rachele? Resto basito di fronte a cotanta umbratile convinzione. Affermazioni simili riflettono dannati luoghi comuni a cui io stesso faccio ricorso nelle anteprime quando non ho niente di intelligente da dire. Frasi di rito che servono a rivestire di un minimo di dignità quattro righe di scemenze. I più sgamati le saltano a piè pari perché sono consapevoli che si tratta di mere vaccate, visto che nella maggior parte dei casi si sta parlando di giochi tutt'altro che terminati e di cui spesso si sono viste solo un paio di foto sfuocate. Non bevetevi tutto il brodo che le riviste vi propinano. Metteteci i crostini, almeno. Aspettiamo di giocare a Philosoma, poi magari gli appiccichiamo sopra un bell'aggettivo ridondante, così siamo tutti contenti, ok? Se è un capolavoro, tanto meglio. Saturn e PS-X sono due ottime console. Compra quella che ti pare, a me non interessa: questa rubrica non è mica una televendita. La risposta al lettore di Buccinasco non aveva alcuna pretesa di assolutezza. Si trattava di osservazioni a caldo relative alla prima ondata di software della nuova generazione. Se è vero che la PlayStation sembra avere una marcia in più rispetto alla console Sega sul piano dell'hardware, allo stesso modo è indiscutibile che la maggior parte dei titoli previsti per la console Sony sono di uno squallidume equiparabile ad una puntata di Stranamore. Mi auguro che al momento del lancio europeo e americano della PS-X saranno pronti titoli più allettanti: spendere un milione e passa per giocare a pachinko, igo e mahjong non fa per me.

Ma forse mi sbaglio.

Cara redazione di **Mega Console,**

sono un ragazzo di 20 anni che possiede un Saturn da circa un mese. Vi scrivo questa lettera per porvi alcune domande e per esprimere una serie di opinioni. Innanzitutto, mi chiedo per quale motivo avete dato 89% a quel capolavoro di **Virtua Fighter** e non almeno 93-94%? Io personalmente gli avrei dato 95%. Mi hanno lasciato perplesso le motivazioni che hanno accompagnato il giudizio: il prezzo del gioco. Non mi sembra un fattore particolarmente rilevante nell'ambito di un'analisi qualitativa. La mia non è una critica al vostro operato: apprezzo molto il vostro lavoro e la vostra serietà, chiedo solo delle delucidazioni. Per quanto riguarda il Saturn (che posseggo insieme a un MD + 32X e a un Amiga 1200), vorrei precisare che ho avuto modo di vedere la maggior parte dei titoli usciti per questa console: **Virtua Fighter, Clockwork Knight, Victory Goal** e (ahimè) **Gale**

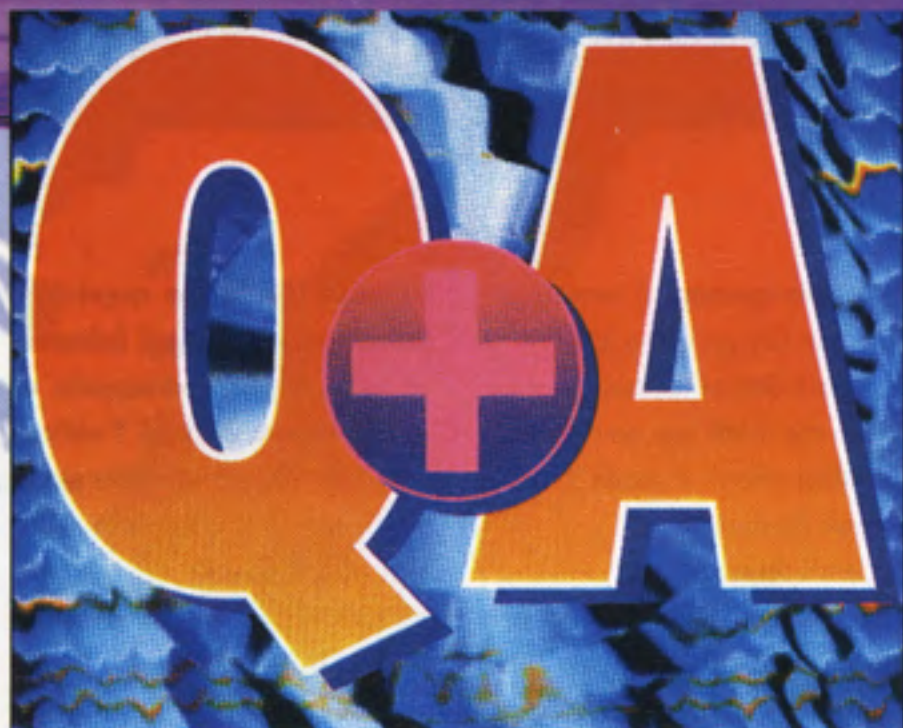
FACE TO FACE

"I picchiaduro bidimensionali? Carne morta... La saga di Virtua Fighter fa sembrare Street Fighter e compagni dei giochi per bambini dell'asilo!"
(Andrea Grandino, Casale Monferrato)

"Virtua Fighter? Beat'em up 3D? Ma volete mettere con Mortal Kombat 2? Lunga vita al 2D: adesso dobbiamo prepararci psicologicamente a Mortal Kombat 3!"
(Antonio Franciano, Bergamo)

*Una sostanziale uniformità di vedute, come potete vedere. Il compromesso ideale sarebbe un bel **Virtua Street Kombat...***

Racer (apprezzo quel 33%). Ho un amico che odia a morte la Sega (sarà l'invidia) e per questo ha acquistato una Sony PlayStation con **Tohshinden** (che razza di nome). Come voi, ho potuto confrontare entrambi i giochi e sono convinto che la superiorità del picchiaduro Takara sia limitata al semplice aspetto grafico, mentre **Virtua Fighter** continua ad essere il beat'em up poligonale più galattico. Il sonoro di **Toshinden** è molto simpatico, ma la longevità è a livelli zero: vi basti sapere che ho finito il gioco alla prima partita selezionando il livello di difficoltà due. Conclusione: il gioco è tutt'altro che realistico, è noioso e stupido. Certo, ognuno ha opinioni differenti, ma io preferisco **Virtua Fighter**, che in termini di divertimento, originalità e realismo supera tutti i concorrenti.
FINISH

Il prezzo di un gioco e dell'hardware necessario per fruirne non sono fattori irrilevanti nella formulazione di un giudizio complessivo su un gioco. La voce "globale" nel pagellino finale tiene conto del rapporto che sussiste tra la qualità del videogioco e il suo prezzo. Nessuno mette in dubbio che Virtua Fighter sia un picchiaduro eccellente, anche se la versione per Saturn è frustrata da qualche limite di programmazione (i.e. occasionale perdita di poligoni, soprattutto durante i replay). Era comunque lecito aspettarsi un qualcosina di più. Forse esageriamo, forse siamo dei dannati insoddisfatti. Chi lo sa. Secondo me, di fronte a una spesa di un milione e mezzo di lire fare gli schizzinosi è un obbligo morale. Tohshinden è un gran bel gioco, tecnicamente impeccabile: non mi pare intelligente storcere il naso solo perché non è disponibile per una console Sega. Al gioco della Takara personalmente preferisco Virtua Fighter: pur essendo meno appariscente dal punto di vista grafico è sicuramente più giocabile e divertente.
Ma, ehi, la mia è solo un'opinione.

K cambia pelle e diventa Z. Eeeedgiù. Dannato raffreddore. Il nuovo libro di Vassili Vassilikos - l'autore di "Z, l'orgia del potere" - si intitola K. Hmmm, semplice coincidenza? Skoprilo su Cappa. Ah, se è per questo, Samuel Johnson ha anche detto che "solo uno sciocco scriverebbe se non per denaro". Alla faccia dello sforzo. Prossimamente: PC Action diventa PDS Action. Giga(byte) robot d'acciaio. Giga va. Cuore acciaio giga va. (Tigie)M, il mostro di Dusseldorf. MC. My name's Em-Si Ei, so what'cha what'cha what'cha want? Mi faccia un pieno di Super Konsole. Senza piombo. CVG. Che Va Giù. Fuori due, direbbe Marco Auletta. Gamefan. Al cubo. Cuba libre: CD-Rom and Cola. Voglio una Sony PlayBoy Station. In ogni confezione, una pornostar omaggio. E anche un po' di formaggio. Francese. Joypad Joystick. Happy Happy Joy Joy. Console (Rien Ne Va) Plus. La rivista preferita di Goldrake? Vega Console, che domande... GamesMasterMind. W.C.net. Big Mac Format, questo mese speciale su Burger King. ConsoleMaria? PREGA Console, piuttosto. SegaSaturnino. No, Jovanotti no. Piuttosto il Fonseca Master System. I'm your Venus. I'm your Beavis. Si-di-Ai che male, mi è rimasto incastrato il dito nel lettore CD. Ma che cacchio leggerà sempre, alla fin fin della fiera? Passata Publishing. Ritorno alla Futura parte quarta. Gase-gase-gase-gase. Nyso-nyso-nyso-nyso. Che dite, possiamo cominciare?
Sempre io,

Matteo Manybits

Ciao MBF,
mi chiamo Marco e ti scrivo da Falconara. Spero che questa mia lettera apparirà nella rubrica Q & A di **Mega Console**. Tralasciando i complimenti (siete veramente i migliori in tutto: trucchi, posta, speciali, preview e recensioni) (e le copertine? Ndr), passo subito alle domande:

1) Mi conviene comprare un 32X ora o più avanti?
2) Al bar ho giocato a quella tostata di **Primal Rage** ed è pure piuttosto giocabile. Uscirà per Mega CD?
3) In che cosa differiscono, in sintesi 32X e Saturn?
4) Uscirà un altro **Fifa Soccer**?
5) Sfogliando Emmeci leggo spesso il tuo nome (MBF qui, MBF là): di quante cose ti occupi?
6) Quale sarà il primo gioco per 32X a sfruttare i 32.768 colori?
7) Faranno RPG per 32X?
8) Com'è possibile che il Neptune costerà solamente 300.000 lire, quando comprando 32X e Megadrive separati si spendono oltre 600.000 lire?
9) Il 32X pomperà di brutto le potenzialità del MD, addirittura remixando le musiche dei vecchi giochi. In unione con un Mega CD gli unici miglioramenti consistono nell'aumentato numero di colori?
10) I due chip SH2 girano alla velocità di 23 Mhz, quindi il Megadrive con il 32X sarà più veloce. Voi confermate che il Mega CD (12, 5 Mhz) non avrà alcun aumento di velocità. Ciò significa forse che il processore centrale del MCD32X sarà il solito 68000.
11) Ormai ci sono in giro console da 16,7 milioni di colori su schermo, con risoluzioni grafiche, migliaia di poligoni. Ma tutto questo è veramente indispensabile per farci divertire?

Marco "Mek" Pigliapoco
Falconara - Ancona

1) No, compralo più avanti. In quel negozio lì, dopo il semaforo, a destra, sì quello, lì costa meno. Tieni conto che a giugno esce il Neptune, ed è probabile che il prezzo del 32X calerà. Forse.
2) Versioni previste: MD, M32X, Saturn. Dirige la Time Warner Interactive (aka Atari/Tengen), la stessa di Tama e Virtua Racing per Saturn. Ommadonna...
3) Il Saturn è una console. Il 32X è un parassita hardware che succhia il midollo del Megadrive, disintegrando i suoi organi interni e... Er, qualcuno di voi ha letto Area di Contagio di Richard Preston? Un mito. Vabbò, vado con l'ennesimo riassunto (non state attenti, mi raccomando). I due sistemi sono basati sulla stessa tecnologia (la Sega aveva comprato più chip Hitachi SH-2 del previsto, e in qualche modo doveva pur sbarazzarsene, no?), ma è saltato fuori che il Saturn è molto più potente del 32X. Almeno credo: come spiegheresti altrimenti un price-tag così dannatamente esagerato?
4) Alla luce del fatto che Fifa Soccer '95 è stato uno dei tre titoli più venduti dell'anno un update è stra-certo.
5) Troppe, direi.
6) Nessuno.
7) Già, bella domanda. La versione di Soleil remixata per l'upgrade Sega galleggia nel limbo... Gli RPG non sono un buon investimento per le software house visto che tutti comprano sempre e solo picchiaduro. Dannati beoti.
8) Miracoli del marketing, cocco.
9) Beh, comincia a dire. Considerando che il Mega CD è un lettore CD-ROM a singola velocità (i.e. è più lento di una lumaca con l'appendicite) sarà sorprendente se vedremo mai dei videogiochi veri e propri e non dei dannatissimi film "interattivi" basati sull'altrettanto dannato full motion video...
10) No, forse non ci siamo capiti. La velocità della CPU del Megadrive non aumenta affatto grazie al 32X. Quando viene unito al 32X, il 68000 del Megadrive si limita a svolgere una funzione ausiliaria. In altre parole, si limita a fare "ciao" con la manina quando viene inquadrato dalla telecamera...
11) Niente è indispensabile. Tutto è superfluo. In ogni caso, cosa proponi? Di rimettersi a giocare a Pong e a Defender buttando dalla finestra Saturn e PS-X... Se lo fai, chiamami che mi apposto sotto il tuo balcone. Ci conto.

Cari amici di **MC**,
mi chiamo Sergio, ho 14 anni e posseggo un Megadrive e mi reputo un discreto esperto (*"discre-*

to esperto"? Ndr) di videogiochi. Innanzitutto vorrei ringraziare il mitico MBF per aver pubblicato la mia modesta lettera sul numero 8 di **MC**, quello con **The Lion King** in copertina.
Vorrei porti qualche domanda che potrebbero interessare anche altri lettori:

1) Ma questo 32X è davvero un'ottima macchina come avete scritto più volte nelle news dei mesi scorsi? Una rivista concorrente ha scritto che tra Saturn e 32X c'è una distanza enorme, che le prestazioni dell'upgrade Sega sono assai inferiori di quelle del Saturn. Cosa mi puoi dire?
2) Sul numero di gennaio avete recensito alla grande **Clockwork Knight** con tanto di grida di gioia ed esultanza, mentre su un'altra rivista dello stesso mese c'era un miserrimo box in cui si diceva che il gioco ha scarsa longevità e giocabilità e che una volta finito la sua funzione era quello di fermaporte. Lo stesso è stato detto per **Panzer Dragoon**. E per giunta i due giochi non erano stati nemmeno recensiti. Puoi spiegarmi il perché di queste notevoli differenze di giudizio? Il tutto mi riporta a quest'estate quando Consolemiazia affibbiò ad **Agassi Tennis** per MD 92% *(Ehm... NdMBF)* mentre CVG solo 50% e allora scoppiò un caso...
3) Che fine ha fatto il gioco di **Beavis & Butt-Head**?
4) Quante speranze ci sono di vedere Sim City per MD o 32X?
5) Com'è **Street Racer**, considerando che il MD non può vantare gli stessi effetti di Mode 7 della console Nintendo?
6) Com'è **Speedball 2**?
7) La cartuccia **Body Count** per MD ha qualcosa a che fare con l'omonimo stramitico gruppo hard-rap?
8) Cosa mi consigli tra **Ecco 2**, **Urban Strike** (ho già i primi due **Strike**) e **Earthworm Jim**?

Sergio Conti
Trofarello (Torino)

1) Daccapo. Il Saturn è nettamente più potente del 32X, ma nessuna delle due piattaforme è stata ancora sfruttata pienamente, quindi certe sparate non hanno senso (chi avrebbe mai previsto Donkey Kong Country su un 16-bit?). Eppoi non dimentichiamo che il 32X costa 350 carte, mentre il Saturn fino a quattro volte tanto. A costo di sembrare ripetitivo, un motivo ci dovrà pur essere, o no?
2) Se ci rifletti su un po' ci arrivi da solo. Chi spara giudizi senza aver visto un gioco è un babbeo. Affermare che un gioco ha scarsa longevità prima di averci giocato è il trionfo dell'idiozia. Su Mega Console giudichiamo i videogames.
I pregiudizi li lasciamo agli altri.
3) E' uscito un paio di mesi fa, e chiaramente fa schifo. Non poteva che fare schifo, è un gioco trash. In parole povere, è un must.
4) Doveva uscire per MCD. Non se n'è saputo più nulla. Ah, se ti interessa, Sim City 2000 è in arrivo per Saturn.
5) Non è niente male.
6) Una gallata stratosferica. Peccato che nella versione Megadrive manchi la mitica digitalizzazione "Ice-Creaaaam... Ice Creaaaam...". Bitmap Bros rule: a quando il terzo episodio?
7) Potrei dire che fanno entrambi ribrezzo, ma non sarebbe carino. Body Count è uno shooter alla Operation Wolf/T2 compatibile con il Menacer. Se sei uno delle tre persone che hanno acquistato il fucile-laser a raggi infrarossi della Sega, acchiappalo al volo. Sennò cuzzati l'ultimo dei Body Count che costa meno e che non è niente male. Beh, così dice il Giano.
8) Nell'ordine Earthworm Jim, Ecco 2, Urban Strike.

Caro MBF,
come va? Vi faccio i soliti complimenti (sempre meritati) e passo al sodo:

1) Uscirà **Daytona** sul 32X o no? Se sì, su cart o CD?
2) Ho mezzo milione da parte. Compreresti 32X o MCD?
3) Cosa compreresti tra **Virtua Racing Deluxe** e **Metal Head**?
4) Come farà il Neptune a costare solo 199 dollari, quando il 32X ne costa ben 149? Se ci sarà anche un gioco omaggio, sarà un vero affare!
5) La Nintendo ci vuole prendere in giro con il Virtual Boy, spacciandola per macchina da gioco virtuale?

Magistro Daniel

1) Non è stato ancora annunciato, ma dopo l'annuncio dell'uscita di Virtua Fighter, a questo punto non mi sento di escludere più nulla.
2) Il 32X senza ombra di dubbio.
3) Virtua Racing Deluxe: in due è il massimo.
4) Miracoli del marketing, ciccio... Mmm, ho come un senso di deja-vu...
5) Ormai siamo alla macedonia.

Caro MBF,
seguo **Mega Console** dal numero uno e così ho potuto apprezzare tutte le evoluzioni che la rivista ha attraversato in questi mesi. Sono pienamente soddisfatto e non esito ad osservare che avete apportato delle modifiche sostanziali alla testata: siete veramente imbattibili. Mi riferisco in particolare agli ultimi numeri (10 e 11): gli articoli approfonditi sul 32X e la suddivisione delle rubriche in Saturn Zone, 16-bit FUN ed X-TRA rappresentano un progresso evidente e ben ideato. Mi aspetto quindi quanto prima uno speciale sul Saturn *(chiedete e vi sarà dato... NdMBF)*.
Spero che avrai la pazienza di rispondere alle mie domande:
1) L'Ultra 64 sarà più potente sul piano grafico della console Sega? Un gioco come **Killer Instinct** non è paragonabile a nessun altro titolo mai visto su altri sistemi, da casa e non.
2) Mi fareste un'ideale classifica fra queste tre console: SegaSaturn, Sony PlayStation e Nintendo Ultra 64.
3) Sega e Nintendo stanno lavorando ad altri coin-op galattici?
4) Vedremo mai la saga completa di **Street Fighter** e di **Mortal Kombat** su una delle tre piattaforme ludiche della nuova generazione?
Un megasaluto dal vostro

Giorgio Perrucci
Forlì

1) Staremo a vedere. Non si sa ancora niente di preciso sull'Ultra 64. Killer Instinct sfrutta l'hardware a 32-bit della Midway, non quello della Nintendo.
2) La richiesta è mal posta in quanto estremamente generica. A parte il fatto che la console a 64-bit della Nintendo non è ancora in circolazione e non lo sarà fino a settembre, dovresti precisare i termini del confronto: cosa mi chiedi di classificare? La quantità di software disponibile? La qualità? Le vendite hardware? Fai una cosa: spupazzati lo speciale su Saturn VS PS-X presente su questo numero e chi si è visto si è visto...
3) La Sega sta lavorando a Virtua Fighter 3 che uscirà questa estate. Ah, Golden Axe: The Duel è imminente, così come Sega Rally (vedi MC#12). La Nintendo non produce coin-op da secoli: Midway o Williams sono compagnie indipendenti.
4) Non lo escludo. Raiden Project per PS-X contiene anche il primo ed originale Raiden. Sul CD di Ultimate Parodius - sempre per PS-X - c'è anche il vecchio Parodius. Viste le notevoli capacità di me-

PARLIAMONE... NON C'E' BISOGNO DI VENIRE ALLE MANI...

Ci porti a curvatura sei, signor Crusher.

1) Tutti si danno un gran da fare per salvare il triceratopo muschiato della Tanzania nord-meridionale e il tasso microcefalico dell'Amazzonia centro-laterale, ma nessuno pensa agli sparatutto, un genere ormai quasi estinto. Che fine ha fatto la Technosoft di **Thunderforce**? Perché non è ancora uscito il seguito **X-Ranza** mentre siamo letteralmente sommersi dai cloni di **Mortal Kombat**? Perché dobbiamo sborsare quattrocento carte per giocare a uno shoot'em up? Cribbio, pensateci.
2) Secondo voi è vero che il non essere della coscienza è fatto evidente dall'apparire che ne emerge, dalla presenza che prima non era e ora è? Siete d'accordo sul fatto che l'identità dell'orizzonte coscienziale non è mai appercepita in sé? In altre parole: è meglio **X-Files** o **Star Trek: The Next Generations**?
3) Lo sapevate che Saturn in giapponese si pronuncia Satan? Così dicono Diego e Char... All together, now: *"Satan Satan - arriva già il nemico - scatta - ma tu ci sei amico - Satan - Evviva il Satan 3"*... Er, dicevo: Saturn contro PlayStation. Chi vincerà la guerra dei trentadue bit? Il futuro del divertimento elettronico comincerà per "S"? Er... E se l'Ultra 64 sbiancasse un po' tutti lasciandoci in bocca quel sapore dolcemente nauseante di Vov che abbiamo appena alzati la mattina?

MEGA COMMENTONE FINALE

Il diluvio di nuove console dello scorso Natale si è chetato, ma l'aria è ancora carica di ozono e lascia presagire nuove alluvioni. La Sega tenta di espugnare il Giappone lasciando però all'asciutto i suoi fan più fedeli nel Vecchio e nel Nuovo Continente. Non è il caso di mettere via l'ombrello: il temporale è solo posticipato. A dire il vero, qualche precipitazione c'è stata: il 32X ha lasciato pozzanghere un po' dappertutto e all'orizzonte si va formando un nuovo ammasso nubiforme: il Neptune. Nettuno alias Poseidone, dio dei flutti: altri maremoti in vista? Il mercato videoludico si avvia ad un biennio di forte frantumazione: l'utopia dello standard unico del 3DO si è dissolta di fronte alla realtà di una moltitudine di formati, totalmente incompatibili tra loro. La Sega addirittura segmenta la propria offerta a 32-bit, lanciando sistemi indipendenti e per ora incompatibili: Saturn, *"la console dei ricchi"* e 32X, *"il compromesso per i proletari"*. Attenzione al classismo videoludico: storicamente la lotta di classe non ha mai portato ad alcuna sintesi positiva. D'altronde, voi cosa avreste fatto: lanciare solo il Saturn e mollare i 16-bit? No way. Commercializzare solo il 32X? Un suicidio.
Conclusione: la città è nel caos. Cioè tutto procede come sempre... Ci si vede, gente...

Matteo Bittanti

moria dei CD-ROM, sarà possibile avere intere serie su singolo disco compatto. Speriamo che questa idea non rimanga su carta (vedi le famose compilation per MCD, mai uscite). Mortal Kombat III è previsto a settembre per PlayStation e Saturn. A seguire per Ultra 64 e 32X. Si vocifera che una collection di tutti gli episodi di Street Fighter sia prevista per PS-X, ma la notizia non ha ancora trovato conferma...

Cari amici di **Mega Console**, innanzitutto vorrei complimentarmi con voi per la splendida rivista. Premetto che ho 24 anni e che sono un appassionato di videogiochi. Con questo intendo dire che non amo partecipare ad assurde diatribe tra sostenitori della Sony, della Sega o della Nintendo. Seguo in particolare la vostra rivista perché posseggo un Megadrive e un Mega 32X anche se vorrei ampliare il mio parco macchine con qualche nuova console a 32-bit. Vi chiedo un aiuto per chiarirmi un po' le idee:

1) Uscirà mai **Super Street Fighter 2 Turbo** per Megadrive o 32X?
2) Il prezzo delle nuove console (Saturn e PS-X) è esorbitante: non meno di 1 milione e 400.000 mila. Potreste fare una previsione sul prezzo che potrebbero avere a Natale del 1995?
3) Le due console saranno supportate dalle stesse case di produzione (Capcom, Acclaim...) oppure no?
4) Saranno espandibili a 64-bit?
5) Il 3DO sta migliorando nettamente per quel che riguarda la qualità dei videogiochi e delle case di supporto. Ora uscirà anche un'espansione a 64-bit. Come lo vedete posizionato rispetto a Sega e Sony?
6) Vedremo mai un picchiaduro poligonale per 32X?
Un caro saluto da

Alessandro Peila
Bosconero (TO)

1) Non che io sappia.
2) Impossibile: con la lira che si deprezza quotidianamente, il prossimo Natale Saturn e PS-X potrebbero costare anche più di adesso... Spero solo che le versioni americane abbiano un prezzo più accessibile: sopra le 600.000 carte, resteranno sistemi assolutamente elitari.
3) La maggior parte degli sviluppatori supportano entrambe le console (Capcom, Acclaim, Konami, Shiny etc.). Alcuni lavorano in esclusiva per la Nintendo (DMA, Rare, Williams, Squaresoft, Enix), altri solo per la Sega (Treasure, Gau, Sonic Team etc.).
4) Il Saturn sì. La Sony ha già in previsione di lanciare la PlayStation 2 nel 1997...
5) Benino, ma contro Sega e Sony avrà vita dura. Molto dura.
6) Mmm, c'è un certo Virciua Faiter in arrivo. Ti dice qualcosa?

1) Il 32X è compatibile con il software per MD, eccezion fatta per **Virtua Racing**. Credo che il motivo sia il chip VDP contenuto nella cartuccia. Secondo alcune voci di corridoio, la Sega aveva intenzione di commercializzare i giochi chippati e di un adattatore speciale contenente il chip VDP. Ora, sapendo che il 32X contiene il famoso chip, si potranno utilizzare le cartucce basate su tale tecnologia senza acquistare la cartuccia/adattatore?
2) Che fine ha fatto il progetto della J-Cart?
3) I joystick del Saturn sono compatibili con quelli del 32X?
4) Il sonoro di **MKII** per 32X è veramente identico a quello del coin-op?
5) Vedremo mai **Killer Instinct**, **Daytona USA** e **Street Fighter: The Movie** su 32X?
6) Quando pubblicherete la recensione di **Scottish Virtual Golf** per 32X?
7) Uscirà un buon RPG per 32X?
8) Sto aspettando la recensione di **Rise of The Robots**. Quando esce?
9) Vorrei saperne di più sul Sega Channel. Quando sarà disponibile da noi? Per quale console è stato concepito?
10) Chi è l'autore del disegno nel sommario di **Mega Console** 12 (Chun-Li che pettina Cammy)? Ha fatto sbavare un mio amico che va matto per Cammy! I miei complimenti all'autore!

Alessio Samiolo

1) L'uscita del 32X ha reso inutile la commercializzazione di singoli titoli basati sul chip VDP. Ma dove sei stato negli ultimi sei mesi?
2) La Codemasters ne possiede l'esclusiva. Giochi come Micro Machines 2 e Pete Sampras Tennis consentono il gioco simultaneo a quattro players senza alcun adattatore aggiuntivo...
3) Nope.
4) Beh, gli va molto vicino...
5) No, non è stato annunciato, quasi certamente.
6) Non appena la Core Design lo avrà terminato.
7) Sperém.
8) È già uscito due mesi fa, ma abbiamo preferito non recensirlo perché si sarebbe beccato qualcosa come 4%.
9) Il Sega Channel è già operativo in America e lo sarà entro la fine del '95 anche in UK. Scordatelo di vederlo in Italia, visto che mancano le fibre ottiche (il cablaggio su scala nazionale comincerà solo a partire dal '97).

Cara ciurma di **Mega Console**, premetto che posseggo un galloso MD+32X e avevo intenzione di cattarmi un Saturn quanto prima. Anche la PlayStation mi intrippa un casino, se è per questo, ma non tradirò la Sega perché fino ad oggi non mi ha mai deluso. Ho una caterva di domande per il mitico MBF. Pronto? Vado:

1) Le versioni americane ed europee di Saturn e PlayStation saranno compatibili con quelle giapponesi, già in circolazione?
2) Il Saturn della Sega e quello della JVC sono compatibili al 100%?
3) Quali sono i migliori sviluppatori per Megadrive, secondo te?
4) Vedremo mai **Virtua Fighter 2** su PlayStation?
5) E **Daytona USA**?
6) Preferisci Claudia o Cindy?
Un grande saluto dal vostro fan numero uno,

Silvio Tarchetti
Bologna

1) Assolutamente no.
2) Assolutamente sì.
3) Treasure (Gunstar Heroes, Alien Soldier, Light Crusader), Probe (Alien 3, Mortal Kombat 1 & 2), Gau Entertainment (X-Ranza), Scavenger/Zyrynx (Sub-Terrania, Red Zone, Nitro Wrecks), Shiny Entertainment (Earthworm Jim), Ancient Software (Streets of Rage 1, 2 e The Story of Thor) nonché Micronet (AX-101). Er... No, skippa l'ultimo...

4) Zero. E' più facile che la Casertana vinca la Coppa dei Campioni.
5) Nope. E' lo stesso che chiedersi se Super Mario apparirà mai su Megadrive...
6) Preferisco la Gaia di Target, se devo essere sincero...

Istruzioni per l'(ab)uso

Se volete mettervi in contatto con noi significa che siete messi veramente male, ma - ehi - non è un problema nostro. Siamo spiacenti, ma non possiamo fornire risposte personali, quindi è inutile che mettiate i francobolli nelle vostre buste. Spediteci una caterva di disegni o non siamo più vostri amici.
L'indirizzo è sempre quello:

Mega Mail/Q&A
Mega Console
Via Edolo 29
20125 Milano
ITALY
Fax: 02/66981159

SATURN VERSUS

Le due grandi Esse del divertimento elettronico, Sega e Sony, sono scese in campo con piattaforme ludiche a 32-bit terribilmente potenti, ma dannatamente costose: Saturn e PlayStation. Le nuove console sono disponibili in Giappone da qualche mese e, grazie all'importazione

SEGA SATURN

by Matteo Bittanti

IL LANCIO

La commercializzazione del Saturn è stata un trionfo. Supportata dalla campagna pubblicitaria più imponente nella storia del marketing Sega, il Saturn è stato accolto dagli otaku giapponesi con lo stesso biblico entusiasmo dimostrato dagli ebrei di fronte alla manna celeste. I negozi di videogames nipponici sono stati letteralmente presi d'assalto da orde di fanatici all'ultimo stadio impazienti di mettere le mani su **Virtua Fighter**, tanto che le scorte sono andate esaurite in poche ore.

In qualche settimana, la grande "S" è riuscita a piazzare oltre 500.000 console, delle quali oltre 200.000 solo il primo giorno. Agli amanti delle statistiche ricordiamo che la Sega prevede di commercializzare oltre 2 milioni di Saturn entro la fine del 1995.

La strategia della Sega è semplice: costruire una base d'utenza particolarmente forte in Giappone - paese tradizionalmente fedele alla Nintendo - quindi partire alla conquista dell'Occidente, avendo già pronto un vasto catalogo di titoli di qualità e contando sul supporto delle più importanti case nipponiche. Per ottenere un simile risultato - ambizioso, ma non impossibile - la Sega ha venduto la propria tecnologia ad una serie di case satelliti quali Victor/JVC, Yamaha e Hitachi, con l'evidente intento di sfruttare canali di distribuzione quali negozi audio/video hi-tech oltre ai tradizionali negozi di videogiochi per diffondere il Saturn e battere quindi la Sony al suo stesso gioco.

Il puzzle game della Time Warner Interactive è disponibile anche per PS-X. Chi si aspettava il Marble Madness degli anni '90 si è dovuto ricredere

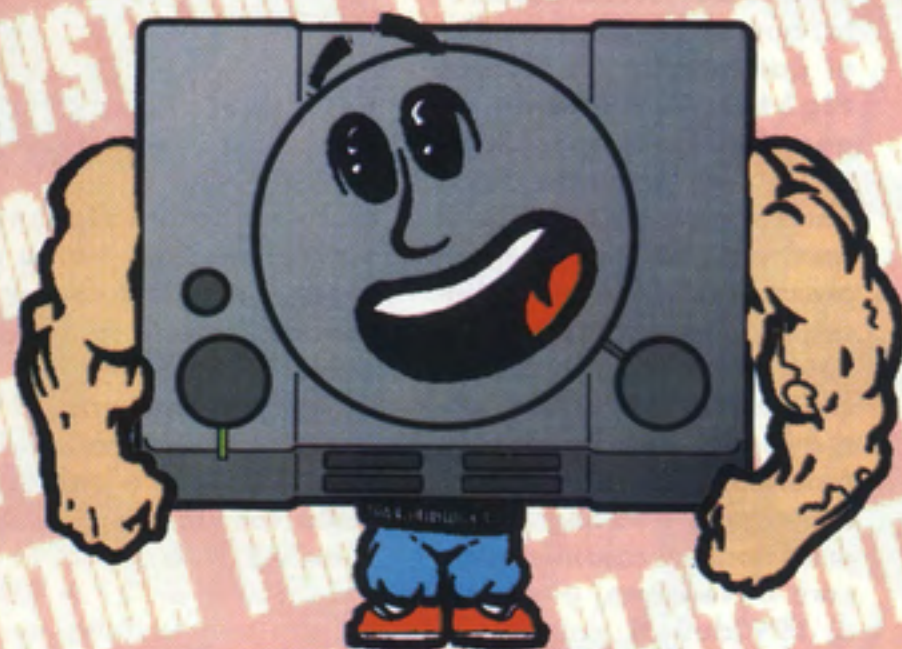
La Victor/JVC non ha perso tempo e ha già lanciato in Japan il suo Saturn, chiamato **V-Saturn**: fino ad oggi sono state venduti 50.000 pezzi. Pare che anche la Hitachi stia preparando un nuovo modello del Saturn, esteticamente differente dai precedenti, ma identico in termini di prestazioni e capacità all'originale. Si può dire che la 3DO Company, intrippata con Panasonic, Goldstar, Samsung e Sanyo, abbia fatto scuola. Anzi, alla luce dei risultati sinora acquisiti, potremmo dire che l'allievo ha superato il maestro.

Per quanto riguarda il lancio americano ed europeo, la situazione è assai più complessa, soprattutto perché la Sega non ha ancora deciso se distribuire il Saturn prima dell'estate o dopo. E' evidente che una commercializzazione ravvicinata del 32-bit in Occidente danneggerebbe le vendite del 32X, ma d'altra parte, la concorrenza di Sony e Nintendo (a settembre sarà finalmente disponibile anche l'**Ultra 64**, così promette la grande "N"), impone alla Sega di non perdere troppo tempo. Secondo le ultime indiscrezioni, la commercializzazione del Saturn in America potrebbe venire anticipata a maggio/giugno qualora a) la Sony facesse lo stesso con la **PlayStation**, b) fossero disponibili una serie di titoli killer, capaci da soli di far vendere centinaia di migliaia di console. In ogni caso, il Saturn sarà ufficialmente presentato al pubblico americano durante l'Electronic Entertainment Expo di Los

Saturn nipponico, Saturn europeo/americano e V-Saturn. Le tre console saranno incompatibili tra di loro. Al momento non è stato annunciato alcun adattatore.

PLAYSTATION

parallela, anche in Italia. I sedici bit sono forse finiti? E' venuto il momento di passare ad un sistema più potente? Quale console ha le maggiori possibilità di successo nella giungla del divertimento elettronico? Matteo Bittanti e Fabio Ravetto hanno le risposte. Leggere per credere.

PlayStation

by Fabio Ravetto

Lanciata in Giappone il 3 Dicembre del '94 la console di casa Sony rappresenta la realizzazione di un progetto iniziato nel lontano '88 e che fu completamente stravolto all'inizio degli anni '90. Le vendite iniziali della macchina pur raggiungendo un buon numero di unità non hanno eguagliato le strepitose performance del Saturn. Alla fine di dicembre, la Sony aveva commercializzato circa 300.000 PlayStation e prevede di venderne altre 700.000 entro la fine del 1995. Il prezzo della console è di 39.800 yen, circa 80 mila lire in meno del Saturn. Fino ad oggi sono stati commercializzati più di 1.15 milioni di giochi per la PS-X ed il dato è particolarmente incoraggiante se si considera che la console è sul mercato da pochissimo tempo. Questo è dovuto principalmente all'uscita di titoli a dir poco sensazionali quali **Toshinden, Ridge Racer** e **Motor Toon GP**. L'inizio è veramente esaltante.

HARDWARE

Tecnologicamente parlando la **PS-X** è sicuramente una macchina molto avanzata e dotata di potenzialità a dir poco strepitose. Il processore centrale della macchina è costituito da un chip **R3000A** RISC con una frequenza di clock pari a 33 mHz al quale si affianca poi un bus bandwith in grado di muovere fino a 132Mb di dati al secondo. Questo serve per evitare che le unità che compongono l'hardware della macchina si trovino limitate, durante le loro funzioni, da eventuali ingorghi di dati (il famigerato "collo di bottiglia"). Il motore grafico del 32 bit Sony è costituito da un chip denominato **3DGE (3D Graphic Engine)** il quale si occupa sia della manipolazione che della generazione di forme vettoriali. La sua potenza di calcolo pura si attesta intorno ai 66 MIPS (Milioni di Istruzioni al Secondo) ed oltre a ciò è anche in grado di gestire senza grossi problemi anche effetti di shading e di texture molto complessi. Il vero cuore della macchina è costituito da un particolare circuito denominato **Data Compression Engine** (per gli amici **DCE**) che si occupa esclusivamente della compressione/decompressione dati ovvero di smaltire le varie informazioni in maniera fluida e veloce. Per far questo la **DCE** compatta in tempo reale i dati che l'R3000A deve spedire ai vari chip custom, per poi riportarli alle loro "dimensioni" naturali una volta che sono arrivati a destinazione. Ma questo non è tutto. Infatti, grazie alla sua notevole potenza di calcolo (si parla di qualcosa vicino agli 80 MIPS!), la **Data Compression Engine** è addirittura in grado di organizzare la memoria in modo da limitare al massimo eventuali caricamenti permettendo così alla macchina di avere sempre a disposizione tutti i dati necessari. Detto ciò mi sento di dover puntualizzare una cosa: infatti leggendo le specifiche del **PS-X** sembrerebbe che la macchina possa elaborare fino a 360.000 poligoni al secondo senza limitazioni. Se fosse vero questo vorrebbe dire che la console Sony vanterebbe una potenza paragonabile (se non addirittura superiore) a quella del coin-op di **Daytona** il che, purtroppo, non è proprio vero. Infatti i 360.000 poligoni al secondo si possono ottenere solo facendo lavorare la macchina alla risoluzione minima (256*224), con un numero limitato di colori su schermo (256) e niente texture. Sinceramente credevo che questa fosse una cosa abbastanza scontata (infatti bisogna considerare che i dati forniti nelle scheda tecniche costituiscono quasi sempre i "valori limite" delle capacità di una macchina), mai è necessario fare alcune precisazioni. Il numero di poligoni che la macchina Sony può elaborare varia in maniera sostanziale a seconda della risoluzione utilizzata, al numero dei colori su schermo ed alla presenza o meno del texture mapping senza dimenticare poi che maggiore sarà il frame rate minore saranno i poligoni su schermo. In condizioni normali (ovvero a 320*200 con texture e 256 colori) la macchina Sony può elaborare un numero di poligoni massimo che si attesta intorno ai 150.000-180.000 poligoni al secondo. Probabilmente, a questo punto, qualcuno di voi potrebbe anche storcere il naso però vi posso assicurare che non c'è motivo per essere delusi. **Toshinden** per esempio (un game davvero apocalittico dal punto di vista audio visivo) è un titolo da circa 80-85.000 poligoni al secondo (2 lottatori composti da 850/900 poligoni l'uno, fondali da circa 900 poligoni il tutto animato a 30 frame al secondo e con una bella spruzzata di texture) il che non è davvero niente male! Alla risoluzione massima il numero di forme tridimensionali disponibili scende fino ad una quota variabile tra i 50 e i 70.000 poligoni: comunque un ottimo risultato. Per quel che riguarda invece l'hardware bidimensionale bisogna dire che, in questo frangente, tutti i vari compiti vengono gestiti dal processore centrale e da un chip custom in grado di animare fino ad un massimo di 4.000 sprite di dimensioni pari ad 8*8 pixel. Stranamente

Toshinden: senza parole...

Cybersled su PS-X: meglio del coin-op?

Angeles, a maggio, dopo il "bidone" di Las Vegas. Il Saturn sarà venduto negli States al prezzo di 399 dollari (circa 750.000 lire) insieme a due giochi, **Daytona USA** - scelta azzeccata, quanto meno per ragioni patriottiche - e **Virtua Fighter**. Per quanto riguarda l'Europa, la Sega of U.K. ha precisato che il Saturn sarà disponibile a partire da settembre, ma il prezzo resta ancora un'incognita. La maggior parte degli *insiders* sono scettici sull'ipotesi del lancio primaverile del Saturn in America, alla luce del fatto che a giugno la Sega ha in previsione di commercializzare il **Neptune**, al prezzo di 199 dollari + un gioco (**Virtua Fighter**): il conflitto di interessi è evidente e per di più, di fronte a così tante proposte differenti, si rischia di confondere gli utenti. In altre parole, è un dannato casino, se non l'avevate ancora capito. Nel bene o nel male, la Sony non ha di questi problemi...

HARDWARE

Partiamo dall'estetica. Il Saturn originario vantava un splendido chassis dorato, ma infine la Sega ha optato per un meno pittoresco grigio "canna di fucile" perché l'originale si scheggiava troppo facilmente.
Il modello della JVC è invece tendente al blu, mentre le versioni europee ed americane, saranno completamente nere, come il Megadrive. Queste ultime saranno distribuite con joypad completamente differenti rispetto a quelli già disponibili per il Saturn nipponico: vanteranno una forma più ergonomica, ma conserveranno lo stesso numero di pulsanti.
Addentriamoci ora all'interno della console. Il cuore del Saturn è costituito dalla coppia dei chip SH2 Hitachi RISC a 32-bit, la cui velocità è di 27.5 Mhz. Questo non fa della console Sega un 64-bit (32+32), ma un 32-bit estremamente potente: gli SH-2 sono chip estremamente sofisticati per la gestione della grafica tridimensionale, sebbene l'assenza di un 3D Engine vero e proprio in qualche modo penalizzi il Saturn. L'architettura della console è stata concepita in modo tale che i chip possano "processare" le istruzioni in parallelo, ma nei giochi usciti fino ad oggi questo non è avvenuto. La ragione è semplicissima: i programmatori si sono trovati di fronte ad una tecnologia sostanzialmente inedita e non hanno ancora avuto il tempo di sviscerare le potenzialità della macchina. Per ragioni di tempistica, si sono limitati a sfruttare un solo chip alla volta. I processori del Saturn restano comunque indipendenti: sta al programmatore decidere quale dei due deve occuparsi della gestione degli sprites e quale invece dello scrolling, per esempio. Dal momento che le effettive capacità del Saturn restano un'incognita, non ci resta che aspettare titoli come **Daytona USA** e **Panzer Dragoon**, prima di sbilanciarsi sull'effettiva potenza della console Sega. In ogni caso, l'inizio è senza dubbio promettente.
La memoria disponibile on board è consistente: 36 Mbit di Ram contro i 28 della PS-X, mentre per quanto riguarda le capacità di gestione poligonale, la console Sony sembra avere la meglio. Va precisato che la Sega non ha mai ufficialmente chiarito le potenzialità della sua console in questo senso. C'è chi sostiene che il Saturn possa visualizzare un numero di poligoni mappati compreso tra i 60.000 e i 100.000, ma nessuno ha dati certi.
Sappiamo, invece, che la console a 32-bit della grande "S" è superiore alla PlayStation per quanto riguarda la gestione della grafica bidimensionale. L'hardware del Saturn è in grado di gestire fino a cinque livelli di parallasse, e via software è possibile ottenerne un numero maggiore, mentre la PlayStation non possiede nemmeno uno scrolling-engine, il che ha lasciato interdetti numerosi sviluppatori. In teoria, quindi, sparatutto, platform e picchiaduro bidimensionali dovrebbero "girare" meglio sulla console Sega. Attenzione, questo non vale in senso assoluto: ancora una volta, tutto dipende dalle capacità dei programmatori di ottenere il massimo dall'hardware disponibile: **Raiden Project**, il primo sparatutto della Seibu per PS-X, ad esempio, è identico al coin-op, anzi, forse ha meno rallentamenti dell'originale..
Le risoluzioni disponibili sono numerose, anche se la più comune è la 320*224, impiegata anche nell'attesissimo **Daytona USA**.
Sul piano dell'audio, il Saturn vanta un certo vantaggio sulla PlayStation, in quanto possiede un chip DSP a 32-bit a 32 canali sviluppato dalla Yamaha, mentre la PS-X ha un chip DSP a 16-bit a 24 canali. Sinceramente, non abbiamo notato... pardon, sentito, una netta differenza qualitativa a livello del sonoro, anche perché l'unico gioco disponibile per entrambi i sistemi che poteva servire da test comparativo, **Tama**, è tutt'altro che rappresentativo. La Sega è al lavoro su diversi titoli che sfruttano la tecnologia audio tridimensionale (Q-Sound) per Saturn.
Anche qui, il confronto è rinviato.

SATURN: SPECIFICHE TECNICHE

Processore: 2 chip Hitachi SH2 a 32bit Risc capaci di calcolare fino a 50 MIPS
Velocità: 27.7 Mhz
Chip Ausiliari: Un chip DSP a 24-bit, un Motorola 68000 e un VDP (video-processor)
Memoria: 36 Mbit/4Mb, cache per il CD-ROM
Palette di colori: 16.7 milioni
Colori su schermo: Generalmente 4096.
Risoluzione Video: Variabili (da 256*224 fino a un max di 640*480)
Formato schermo: 16:9 compatibile, MPEG opzionale
Grafica: 90.000 poligoni al secondo mappati. Gouraud shading, scrolling engine, scaling, rotazioni e zoomate, texture mapping.
Animazioni: 24 milioni di pixel al secondo
Sonoro: 16/32 bit 68EC000 32 voci PCM + FM 8 canali
Compatibilità MPEG: Sì
Lettore CD: Doppia velocità (300 k al secondo)
I/O port: 2 porte joypad/volanti/multitap
Slot Cartucce: Disponibile
Prezzo: In Giappone 49.800 yen, l'equivalente di 900.000 lire. In Italia, importato parallelamente, i prezzi variano dal 1.200.000 al 1.500.000.

SOFTWARE

Su questo fronte, la Sega non ha nulla da temere nei confronti di Sony, 3DO e persino Nintendo. Leader indiscussa nel settore dei coin-op (team di sviluppo come l'AM2 e l'AM3 rappresentano la punta di diamante del divertimento elettronico a gettone e non), la Sega può contare su una lista di titoli potenzialmente convertibili per Saturn che basterebbero di per sé ad assicurarle un sicuro successo. L'intera serie di **Virtua Fighter** (il primo episodio è già disponibile, il secondo lo sarà a settembre, il terzo uscirà in sala a giugno), il già citato **Daytona USA, Virtua Cop** e **Desert Tank**, tutti previsti per Saturn, costituiscono un forte richiamo per i potenziali acquirenti della console. Il fatto che questi giochi non saranno mai disponibili né per PS-X, né per Ultra 64, né per 3DO, garantiscono alla Sega un grande vantaggio sui concorrenti.

La principale ragione del successo del Saturn in Giappone: Virtua Fighter. Il sequel casalingo è previsto per giugno.

PS-X SPECS

CPU: R 3000A 32 bit RISC chip a 33Mhz con una potenza di calcolo pari a 30 MIPS e dotato di un bus bandwith capace di shiftare fino a 132Mb di dati al secondo.

Chip Grafici: 3DGE (3D Generator Engine). Questo integrato non è altro che una unità custom dedicata alla generazione e gestione dei poligoni. La sua potenza di calcolo pura è pari a ben 66 MIPS (Milioni di Istruzioni al Secondo) ed è in grado di generare e gestire fino a 360.000 poligoni al secondo oltre, ovviamente, ad effetti di texture mapping, light-source e Gouraud shading. Il PS-X è inoltre dotato di un chip grafico destinato alla manipolazione/generazione di immagini bidimensionale in grado di gestire fino a 4.000 sprite di dimensioni pari a: 8x8 pixel. Infine abbiamo una unità denominata Data Compression Engine, compatibile sia con il formato J-PEG che con quello M-PEG, in grado di compattare/decompattare dati in tempo reale con una potenza di elaborazione pari a 80 MIPS. Chip DSP dedicato alla gestione del sonoro.

Chip Video: Chip Video dedicato alla gestione della risoluzione dello schermo in grado di generare fino ad 8 finestre ognuna dotata di una propria risoluzione.

Memoria: 5Mb.

ROM: 2Mb.

Uscita Video: Audio/Video e S-VHS.

Risoluzione Video: Da 256x224 fino ad un massimo di 640x480.

Palette: 16.7 milioni di colori.

Colori su Schermo: 16.7 milioni di colori (come massimo).

Audio: 22 canali 16 bit stereo ADPCM con frequenza di campionamento pari a 44.1kHz.

CD-ROM: Drive CD-ROM a doppia velocità (300Kb/sec) dotato di un buffer di lettura di 256Kb.

I/O Control Port: 2 porte joypad a 8 bit + 2 ingressi per RAM Card dedicate al salvataggio dati.

Slot Cartucce: non disponibile

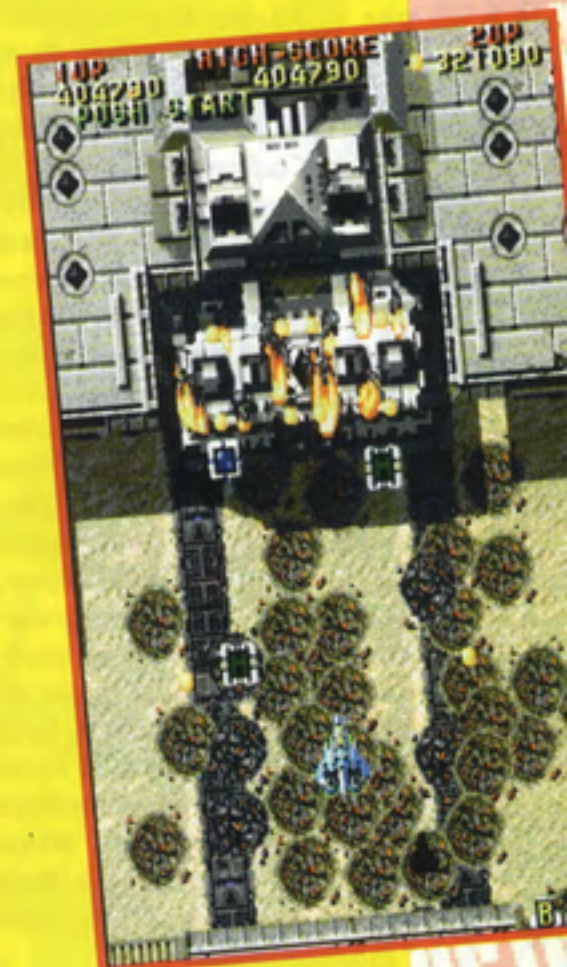
Prezzo: 39.800 yen, meno di 750.000 lire in Giappone. In Italia, importato parallelamente, i prezzi variano da 1.300.000 a 1.600.000.

la console Sony non è dotata né di un chip dedicato allo scrolling hardware, né ad integrati dedicati ad effetti di morphing, zoom, rotazioni, eccetera. Questo è, probabilmente, da imputare al fatto che la macchina sia stata concepita come una sorta di "mostro 3D" che vede il suo punto di forza proprio in questo genere di grafica. Si tratta di una scelta "particolare" che comunque ha già dato degli ottimi risultati; avanti guys fateci vedere che cosa siete in grado di fare!

SOFTWARE

Passando ora al software, va detto che la macchina di casa Sony vanta già un catalogo di titoli più che discreto. I migliori sono indubbiamente **Ridge Racer, Toshinden e Motor Toon GP** (tutti recensiti sul numero 12 di **Super Console**), seguiti da **Kileak The Blood, Cybersled** (recensiti sul numero #13) e **Raiden Project** (recensito su **Super Console** #14). A parte **Ridge Racer** - penalizzato da una longevità limitata - gli altri titoli non possono comunque essere considerati delle vere e proprie *killer application*, sebbene siano qualitativamente ottimi. Esistono poi una vasta serie di giochilli che si attestano su livelli di sufficienza per piombare poi nella mediocrità più assoluta. I più insigni espo-

SONY PLAYSTATION: I GIOCHI

TITOLO	CASA	GENERE	RECENSIONE
A.IV Evolution	ArtDink	Simulazione	
Crime Crackers	Sony	Action RPG	
Cybersled	Namco	Action	SC#13
Geom Cube	Technos	Puzzle	
Ultimate Parodius	Konami	Sparatutto	
Houma Hunter Line	Asmik	Avventura	
Powerul Pro Baseball '95	Konami	Sportivo	
Kileak The Blood	SME	Action	SC#13
King's Field	From Soft	RPG	
Mahjong Goku Tenjiku	Chat Noir	Mahjong	
Mahjong Station	Sunsoft	Mahjong	
Motor Toon GP	Sony	Racing	SC#12
Hot Blooded Family	Technosoft	Picchiaduro	
PachiSlot Hunter	FORUM	Simulazione	
Raiden Project	Seibu	Sparatutto	SC#14
Ridge Racer	Namco	Racing	SC#12
Space Griffon VF#9	PantherSoft	Action	
Tama	TWI	Puzzle	
Toh Shin Den	Takara	Picchiaduro	SC#12
Twinbee Taisen Dama	Konami	Puzzle	
Twin Goddess	Polygram	Picchiaduro	
Victory Zone	Sony	Pachinco	
Cosmic Race	Neorex	Racing	
Falcata	Gust	RPG	
Hyper Mahjong	ASK	Mahjong	
Kakigi Shogi	ASCII	Shogi	
Myst	Softbank	Avventura	
Philosoma	Sony	Sparatutto	
PSX Boxing	NEW	Boxe	
Starblade Alpha	Namco	Sparatutto	
Virtua Pachislot	Map Japan	Pachislot	
MARZO '95			
Boxer's Road	NEW	Sportivo	
IGO PSX	Ascii	Igo	
Metal Jacket	Pony Canyon	Action	
Tekken (Rave War)	Namco	Picchiaduro	
Tie Break	Body	Sportivo	
APRILE/MAGGIO '95			
1950 American Dreams	Sony	Board Game	
Aqua Note's Holiday	ArtDink	Simulazione	
Arc The Lad	Sony	RPG	
Blue Forest Story	Right Stuff	RPG	
Fujimaru Jigoku Hen	Sony	RPG	
Ganbare Morikawakun	Sony	Puzzle	
Poporo Koroisu Mono Gatari	Sony	Avventura	
Rayman	Ubi Soft	Platform	
Red Plasm	Sony	Azione	
Shichu Suimei Pita Graph	Datem Polystar	Divinazione	
Starflight Fantasy	Title	Simulazione	
Vampire (Darkstalkers)	Capcom	Picchiaduro	
GIUGNO/LUGLIO '95			
Sazan Eyes	Bandai	Avventura	
The Horde	BMG Victor	Action RPG	
Off World Interceptor	BMG Victor	Azione	
Princess Maker 3	Gainax	Simulazione	
Tokyo Shadow	Taito	Avventura	
Total Eclipse	BMG Victor	Sparatutto	
ALTRI TITOLI IN FASE DI SVILUPPO			
The 11th Hour	Virgin	Avventura	
Alone in The Dark 2	Victor	Avventura	
Alone in the Dark 3	Victor	Avventura	
Ace Driver	Namco	Racing	
Black Out	Toei	Puzzle	
BLOXX	Technos	Action	
ColorsMania	ArtPak	Puzzle	
CyberWar	Coconuts Japan	Action	
Dead Heat Road	Nichibutsu	Racing	
Demolition Man	Virgin	Sparatutto	
Derby Stallion PS-X	ASCII	Simulazione	
Formation Soccer PSX	Human	Sportivo	
Game No Tatsujin	SunSoft	TBA	
Gensou Suiko Den	Konami	TBA	
Hissatu Pachinco	SunSoft	Pachinco	
Hyperion	Taito	Sparatutto	
Indycar Racing	Virgin	Racing	
Galaxian 3	Namco	Sparatutto	
Jumplin' Flash	Sony	Action	
Kakuderu	Success	Sparatutto	
Kidounsenshi Gundam	Bandai	Action	
Lupin III: Cagliostro	Asmic	Avventura	
Mortal Kombat III	Williams	Picchiaduro	(settembre)
Motocross	Coconuts Japan	Sportivo	
Pachio Kun	Coconuts Japan	Pachinco	
Pachi Slot	Coconuts Japan	Pachislot	
Race Drivin'	TWI	Racing	
Sofel Fantasia	Sofel	RPG	
Star Flight Fantasy	Taito	TBA	
Street Fighter: The Movie	Capcom	Picchiaduro	
Super 301 SQ	Nichibutsu	Simulazione	
Super Casino Special	Coconuts Japan	Board Games	
Tokyo 2020	Rainbow Japan	TBA	
Virtua Mahjong	Map Japan	Mahjong	
Zero Divide	Zoom	Azione	
World Cup Striker	Coconuts Japan	Sportivo	

A questi vanno ad aggiungersi titoli come **Panzer Dragoon, Shinobi Den, almeno due platform ispirati a Sonic, Deadlus, Tom Cat Alley Saturn, Sim City 2000, Doom 2, Virtua Hang-On, Virtua Tennis, Myst**, etc.
Anche gli sviluppatori esterni stanno lavorando alacremente per garantire il successo alla piattaforma Sega. Tra i giochi previsti per il 32-bit segnaliamo: **Darius Gaiden** e **Ray Force** dalla Taito; **Street Fighter: the Movie** e **X-Men** dalla Capcom; Cotton 2 dalla Success; **Virtual GP** (Atlas); **Perfect Eleven Deluxe, Ultimate Parodius** e **Castlevania** dalla Konami. **Mortal Kombat III** e **Alien Trilogy** (Acclaim). La Banpresto sta lavorando a **Fist of The North Star**, ennesimo picchiaduro ispirato al leggendario *Ken il Guerriero*, mentre la Bandai è ovviamente al lavoro su un nuovo episodio della saga di **Ultraman.** I fan degli RPG non si annoieranno di certo con titoli come **Landstalker 2, Ringlord Saga, Blue Seed, Magic Night Ray Earth, Fantasy Earth**, tutti *"made in Sega"*.
I giochi già disponibili coprono le principali categorie videoludiche: per i picchiaduro c'è Virtua Fighter (**MC#11**, 89%), per i platform c'è il bellissimo **Clockwork Knight** (**MC#11**, 94%), per i giochi sportivi segnaliamo **Victory Goal** (**MC#13**, 86%), per i puzzle game **Tama** (**MC#12**, 81%). Il rovescio della medaglia? **Gale Racer** (**MC#12**, 33%) e titoli in giapponese stretto come **Wan Chai Connection...**

Victory Goal per Saturn: tecnicamente impressionante, ma non così giocabile come ce lo saremmo aspettato (cfr. Mega Console #13).

PERIFERICHE ED ESPANDIBILITA'

Tra gli altri aggeggilli previsti per Saturn, segnaliamo un multitap che consente il gioco simultaneo a sette giocatori, un volante per le simulazioni sportive, diversi joystick (il migliore è il **Virtua Stick** della Sega) e una Ram cart per salvare punteggi e posizioni di gioco.
La Sega intende inoltre lanciare tutta una serie di periferiche che vanno dalle tastiere ai modem, dai floppy ad alta densità fino agli hard disk, in modo da trasformare il Saturn in una piattaforma multimedia. Il sistema operativo del 32-bit è stato sviluppato dagli stessi autori di Windows: la Microsoft di Bill Gates. Il Saturn sarà inoltre sfruttato negli States come terminale casalingo per il **Sega Channel**, la prima pay-tv-videoludica della grande Esse.
Per quanto riguarda le possibilità di espansione della console, ricordiamo ancora una volta che il Saturn è stato designato in modo tale da poter essere upgradato e potenziato successivamente, per ovviare alla rapida obsolescenza che generalmente affligge i gingilli videoludici. Dai tempi del **Súper Charger** fino ad arrivare al **Bulldog** per 3DO, l'idea della console come di una "scatola" ermeticamente chiusa e non-upgradabile, è definitivamente tramontata ed oggi si guarda alle console come a delle macchine continuamente espandibili, come a qualcosa che "cresce" con noi.

Un gioco così brutto avrebbe sfigurato persino sull'Atari ST...

La Sega non ha ufficialmente annunciato alcun upgrade per Saturn (sarebbe controproducente farlo a pochi mesi dalla commercializzazione), ma da più parti si è parlato di un chip-set aggiuntivo che permetterà di accrescere notevolmente le capacità di gestione poligonale del 32-bit. La presenza di uno slot-cartucce sembra preannunziare un analogo del Mega 32 (il Mega 64?), un upgrade a 64-bit per Saturn, o qualcosa di simile.
Altrettanto insistenti sono le voci relative al lancio di un adattatore per 32X, in grado cioè di assicurare la compatibilità con i giochi dell'upgrade a 32-bit per Megadrive. Il problema riguarda il costo dell'aggeggio (si parla di circa 150 dollari, 280 mila lire) e a questo punto sorge spontaneo interrogarsi sulla sua utilità. Tra le periferiche più interessanti tra quelle in fase di sviluppo c'è un visore per la Realtà Virtuale che sarà lanciato nell'ultimo quarto del 1995. Il prezzo e le potenzialità del sistema non sono ancora noti.
Al pari della PlayStation, anche il Saturn è una console settoriale, il che significa che le versioni americane, europee e giapponesi saranno totalmente incompatibili tra di loro. Chi acquista ora il Saturn, non potrà usufruire del software americano ed europeo, e questo costituisce un grave ostacolo: il testo in giapponese negli RPG e nelle avventure rende praticamente ingiocabili un sacco di titoli potenzialmente galattici.
Vale la pena di spendere un milione e duecentomila lire (nella migliore delle ipotesi) adesso, senza poter utilizzare i giochi americani ed europei fra sei mesi?

PROSPETTIVE FUTURE

Decisamente rosee. Ancora una volta, la Sega ha già acquisito un enorme vantaggio temporale sui rivali di sempre, la Nintendo, dal momento che il Saturn è stato commercializzato con quasi un anno di anticipo rispetto all'Ultra 64 (ammesso che quest'ultimo sia lanciato effettivamente a settembre). Il recente annuncio della Sega di utilizzare come strumento di sviluppo per la grafica tridimensionale il celebre Softimage 3D (già Creative Environment), uno dei migliori tool grafici attualmente disponibili, fa ben sperare sulla seconda ondata di software per il 32-bit della grande "S".
La Sega è ormai un'istituzione nell'ambito del divertimento elettronico, a differenza della Sony, che resta comunque un avversario temibile, soprattutto per le risorse su cui può contare. Di certo alla Sony manca l'esperienza della Sega: l'MSX avrebbe dovuto rappresentare il nuovo standard dei videogiochi, ma fallì miseramente. Per questo il PSX è guardato con un certo scetticismo, soprattutto da chi è rimasto scottato dall'ennesima promessa rivelatasi un flop: il 3DO. La console di Trip Hawkins è stata presentata dalla stampa come l'ottava meraviglia, as usual. Sappiamo tutti come è andata. Ora succede lo stesso con la PlayStation. Domani sarà un altro sistema a guadagnarsi effimere copertine e lodi sperticate. Senza voler generalizzare eccessivamente, va ribadito che la Sega offre certe garanzie che fino ad oggi solo la Nintendo è stata in grado di dare. La battaglia comincia adesso.

ALLA FIN FIN

La nostra speranza è che questo dossier sia servito a chiarirvi un po' le idee, anche se siamo praticamente certi che ora sarete più confusi di prima. Non è il caso di preoccuparsi eccessivamente. Nessuno sa esattamente come comportarsi di fronte alle nuove piattaforme ludiche, compresi molti addetti ai lavori.
Il consiglio che possiamo darvi è di ponderare a lungo prima di investire così tanti soldi per una console a 32-bit, e questo vale sia per Saturn, sia per PlayStation. La certezza dell'incompatibilità di entrambi i sistemi, i prezzi assolutamente esagerati e la penuria di software suggeriscono di attendere. Va anche detto che tra settembre e ottobre, la Nintendo scenderà in campo con l'Ultra 64 e la 3DO Company presenterà l'upgra-

L'unico titolo automobilistico paragonabile a Ridge Racer (foto) è The Need for Speed per 3DO: almeno fino a quando non uscirà Daytona USA...

nenti di questo campo possono esser considerati: **King's Field**, un game stile **Ultima Underworld** decisamente brutto, **Twin Goddesses**, tipico beat 'em up 1 Vs 1 dannatamente standard ed il patetico **Nekketsu Oyako** un picchiaduro a scorrimento sulla falsa riga di **Final Fight**. Crime **Crackers** è un noioso clone di **Doom**, realizzato con grafica obesa e fumettosa. Idem con patate per **Space Griffon VF9** della PantherSoft. **Ultimate Parodius** non è molto più sofisticato della versione per SNES o PC Engine DUO ed è per di più penalizzato da numerosi rallentamenti. Anche **Powerful Pro Baseball '95**, la simulazione di baseball della Konami, non rappresenta certo un miglioramento netto rispetto alla versione a 16-bit. **Houma Hunter Line** è un'avventura grafica della Asmik assolutamente ingiocabile, per via del testo in giapponese.

In prospettiva, quindi, il software per Saturn appare decisamente più promettente di quello previsto per la console Sony: è desolante vedere che i giochi che vedremo per PS-X si riducano per lo più a puzzle, mahjong e pachinko, generi decisamente troppo "giapponesi" per riscuotere successo da noi. Se la Nintendo promette pochi titoli ma di qualità eccelsa per supportare il lancio dell'Ultra 64, la Sony ha puntato tutto sulla quantità, affidandosi molto spesso a sviluppatori del tutto sconosciuti.

PERIFERICHE & ESPANDIBILITA'

Attualmente le varie periferiche disponibili per la console di casa Sony comprendono 2 tipi diversi di pad (uno "classico", mentre il secondo è costituito da una sorta di manopola rotante) e le memory card. Queste possono essere inzaccherate nei 2 slot collocati sopra le porte joypad ed il loro compito è quello di salvare i dati riguardanti le posizioni di gioco, punteggi e così via. Oltre a ciò sono in fase di sviluppo una serie di gadget aggiuntivi quali joystick, controller ad infrarossi oltre che ad un volante da utilizzarsi con i giochi di guida. Per quel che riguarda invece la possibilità di connessione con altre macchine la PS-X è dotata di una porta posteriore che potrà essere utilizzata per collegare fra di loro due console in modo da potersi cimentare in epiche sfide contro i vostri amici senza dover ricorre a quella malefica trovata grafica che risponde al nome di "split screen". Inoltre, sempre sul retro della macchina, è anche presente un'altra porta celata all'occhio umano da un corazzatissimo sportellino. Questa dovrebbe servire per collegare alla macchina aggeggi quali modem, tastiere, stampanti ed altre periferiche del genere che dovrebbero esser prodotte nel giro dei prossimi anni dalla Sony. La grande "S" ha annunciato di non aver alcun interesse nella commercializzazione di un modulo MPEG dal momento che ha ufficialmente annunciato un nuovo standard digitale, l'HDCD, anche noto come DVD, che rappresenta il futuro del CDVideo. L'unica cosa poco chiara in questo campo rimango le i dubbi sulle possibilità di espansione o meno della Play Station tramite l'aggiunta di schede, cartucce, forni e tostapani futuri. Ad una prima rapida occhiata parrebbe proprio di no (non sono infatti presenti porte collegate direttamente con il cuore della circuiteria della macchina come su Saturn e 3DO), tuttavia non ci sentiamo di escludere in maniera assoluta questa eventualità visto che, in questo campo, la Sony non ha rilasciato alcuna informazione. Perché lo fai...

PROSPETTIVE FUTURE

A questo punto molto di voi si staranno chiedendo se la console Sony possa o meno diventare una star del mercato video ludico e, di conseguenza, se valga la pena di vendere la villa alle Maldive per correre a comprarla. Beh, la risposta é: no. Ehi! Fermi! Mettete giù quelle scimitarre e lasciatemi spiegare. Dunque, sicuramente la PS-X è una macchina molto potente, tecnologicamente all'avanguardia e dotata di capacità estreme tuttavia ci sono un paio di inconvenienti da tener ben presenti prima di lanciarsi in una spesa del genere. Il primo è il prezzo della console e dei vari game che, nonostante la loro ottima qualità, non si possono certo definire a buon mercato, mentre il secondo deriva dal fatto che, attualmente, esiste in commercio solo la versione giapponese della console. A questo punto qualcuno di voi potrebbe sbottare con un poco cordiale: "Ma a me che c... avolo me ne frega?!?!". Beh, dovete sapere che anche la PS-X, così come il Saturn, sarà una macchina settoriale. Ciò significa che le varie versioni della console potranno far funzionare sole ed esclusivamente i giochi della loro regione d'appartenenza il che non può essere certo considerato un fattore molto positivo. Probabilmente sarà possibile rendere le varie macchine compatibili fra loro tramite una modifica, ma finché non uscirà il modello americano (che dovrebbe essere lanciato intorno a settembre) non potremo esser sicuri di niente (anche perché non credo proprio che modificare una PS-X sia lo stesso che saldare un paio di jumper in un MD!). Oltre a ciò ci sono anche altre cosucce da tenere in considerazione. La prima è che, per quanto potente, la console Sony non pare esser upgradabile (e questo nonostante lo slot posteriore) il che è un fatto abbastanza grave soprattutto alla luce del fatto che la Sony è già impegnata nella progettazione di una nuova console, la PS-X 2, probabilmente a 64-bit, che sarà commercializzata in Japan all'inizio del '97! Se tutto ciò fosse vero questo vorrebbe dire che la console di casa Sony risulterebbe già sorpassata nel giro di un paio d'anni il che sarebbe una cosa veramente inaccettabile. Il mio personale consiglio (e sottolineo "personale") a questo punto è quello di armarsi di santa pazienza ed attendere l'uscita della versione americana. Così facendo otterrete diversi vantaggi: primo spenderete meno. Secondo avrete la certezza che, anche in caso di totale incompatibilità tra i vari sistemi, potrete cimentarvi in tutti i giochi senza trovarvi impelagati in ideogrammi, idiotagrammi, kilogrammi e cose del genere. Terzo, ci sarà sicuramente un maggior numero di titoli degni di nota con i quali potrete fare un paragone un po' più valido tra la console Sony e le altre macchine a 32/64 bit (leggi Saturn, 3DO ed Ultra 64 se mai uscirà). Infine si saprà qualcosa in più sulle possibilità di espansione della macchina e su questa fantomatica PS-X 2, il che non mi sembra davvero una cosa da sottovalutare. Che ci volete fare raga': *"It's a long, hard fight..."*

Raiden Project è uno dei migliori sparatutto disponibili su qualsiasi 32 bit...

Geom Cube, un misero clone di Block Out, ovverosia l'inutilità fatta videogame...

Motrotroon... Mrottrotuuun... Motor Toon Grand Prix, il gioco più impronunciabile della storia, e anche il più gommoso...

DELLA FIERA...

de a 64-bit per la sua console. E' probabile che allora i prezzi scenderanno a livelli più accettabili: Nintendo, Sega, Sony e 3DO cercheranno di conquistare consistenti fette di mercato e per farlo dovranno ricorrere a prezzi di massa per diffondere adeguatamente l'hardware.

Ora come ora, Saturn e PS-X sono sistemi elitari e tali resteranno fino a quando non saranno distribuiti ufficialmente in America e in Europa.

Non tutto il male viene per nuocere, comunque. Dopotutto che fretta c'è di passare a un 32-bit quando per Megadrive sono disponibili capolavori del calibro di **The Story of Thor, Alien Soldier, Light Crusader, NBA Jam T.E.** e palle varie? *People, hold on...*

PROSSIMAMENTE

...su queste pagine: Saturn VS 3DO, Saturn VS Ultra 64 e Saturn vs Neptune. Sempre e solo su **Mega Console!**

X-CLUSIVE NEWS FOR 32X

Aaaaaargh! Ma chi siamo? Dopo un'anteprima radicale distruttiva di Chaotix e di Stellar Assault e dopo i megademo della Scavenger, abbiamo pensato di farvi cosa gradita presentandovi una caterva di notizie relative al vostro 32X... Non sprechiamo spazio prezioso e buttiamoci a pesce su...

a cura di Matteo "X-Man" Bittanti

A TUTTA VELOCITA' SUL 32X!

Per la serie *"formidabili quegli anni"*, una Sega in evidente carenza di fantasia, torna a saccheggiare il patrimonio videoludico dello scorso decennio per ricavare qualche titolo per 32X anziché sviluppare qualcosa di inedito. Dopo **Space Harrier** e **Super Afterburner**, la grande "S" sta lavorando ai remake di due grandi classici del passato: **Out Run** e **Power Drift**. Entrambi i giochi saranno disponibili su cartuccia entro la fine del 1995, il primo addirittura entro l'estate. Chi non conosce **Out Run?** Uno dei primi titoli del leggendario team di sviluppo AM2, **Out Run** è una splendida simulazione di corsa estremamente arcade. Il gioco è entrato di forza nell'immaginario collettivo dei videoplayers, e i più grandi di voi si ricorderanno molto probabilmente la splendida conversione per Commodore 64, uscita sotto, etichetta US Gold. **Power Drift** era stato annunciato circa due anni fa per Mega CD, anzi doveva costituire uno dei titoli di punta della softeca per la piattaforma digitale della Sega, ma per una serie di impedimenti di carattere economico che hanno afflitto la Dempa Shimbun - la software house nipponica che ne aveva acquistato i diritti per la conversione - il progetto non venne mai portato a termine. Ora che il contratto è scaduto, la Sega sta già lavorando alla conversione per 32X. E' ironico, tuttavia, che la Sega debba guardare al passato - ai sedici bit - per rilanciare una tecnologia a 32-bit. A questo punto non escludiamo che altri coin-op classici come **Galaxy Force** o **Rad Mobile** (*Raaaaad!* Qualcuno di voi ha visto *Encino Man* aka *Il Mio Amico Scongelato?* NdMBF) troveranno nuova vita sul 32X...

Dopo il mediocre Space Harrier (foto), ecco le versioni a 32 bit di Out Run e Power Drift...

WONDERMEGA 3!

La JVC ha annunciato ufficialmente che il prossimo giugno commercializzerà in Giappone una console simile al Neptune. Se quest'ultima è una console basata sull'hardware del Megadrive + 32X, la console JVC fonde assieme MCD + 32X. Il nome della nuova piattaforma è **WonderMega 3**. Si vocifera che il lettore CD-ROM della macchina JVC sarà a doppia velocità, quindi decisamente più veloce dell'attuale Mega CD. Per chi non lo sapesse, precisiamo che la Victor/JVC aveva prodotto qualche anno fa due modelli del **WonderMega**, una console basata sull'hardware del MD+MCD. La macchina della JVC ha riscosso un buon successo in Giappone, ma non nel resto del mondo, a causa dell'elevato prezzo. Il **Wondermega 3** potrebbe cambiare le cose... Per gli amanti delle statistiche ricordiamo che fino ad oggi la Victor ha già commercializzato oltre 50.000 V-Saturn e altri 170.000 sono previsti entro la fine dell'anno.

Il Neptune in tutto il suo splendore...

BC RACERS

CORE DESIGN
AZIONE
APRILE

Descritto come "un incrocio tra **Super Mario Kart, Road Rash** e **Virtua Racing**", **BC Racers** per 32X è ormai praticamente terminato. **BC Racers** è una simulazione di corsa preistorica totalmente demenziale già recensita qualche mese fa in versione Mega CD. Rispetto a quella, la versione per 32X include l'opzione di gioco simultaneo a due giocatori che sfrutta l'ormai abusatissimo split-screen, nonché 256 di serie su schermo, nuovi personaggi, diversi percorsi aggiuntivi, effetti di super scaling, zoomate, visuali di gioco selezionabili a piacimento (quest c'era anche nella versione Mega CD, comunque), rotazioni e palle varie. **BC Racers** vanta 32 tracciati, quattro livelli di difficoltà (pratica, easy, medium e hard) e dieci avversari, nella fattispecie Cliff Ace & Roxy, Bob Hardley e Jimi Handtrix, Brick Jaccker e Gary Gritta, Chuck Rocke e Chuck Jnr, Granite Jacksto-ne e Teena Burna, Sado-tooth e Sid Viscous nonché Stiggy Saurus. Tradotto in soldoni, **BC Racers** per 32X sarà parecchio più divertente della versione a 16-bit. O almeno così dicono Martin Gibbins, Stefan Walker e Toby Gard, i programmatori del gioco. Che dite, ci fidiamo?

VIRTUA FIGHTER PER 32X!

EBBENE SI'!!! Abbiamo la conferma ufficiale della Sega che **Virtua Fighter** uscirà anche per 32X! Ebbene si, cari, lettori dopo mesi di voci, conferme, smentite e scene di ordinaria follia, finalmente la conversione è stata ufficializzata. "*La conversione di Virtua Fighter per 32X* - ha commentato Noel Dardis, manager del settore marketing della Sega UK - *dimostra che la Sega crede in questa piattaforma ed intende supportarla con software di altissima qualità*". La conversione di **Virtua Fighter** arriverà a novembre, quindi avremo tutto il tempo per presentarvi un'anteprima estese di quelle che trovate sempre e solo su **Mega Console**. Secondo le prime indiscrezioni, la versione per 32X dovrebbe includere le oltre settecento mosse del coin-op e l'opzione di gioco simultaneo a due player. L'AM2 aveva già realizzato una versione di **Virtua Fighter** per 32X, che sarebbe dovuta uscire in contemporanea al lancio dell'upgrade a 32-bit per Megadrive, ma, per non compromettere il successo del Saturn, la Sega aveva preferito non commercializzarla. Contrordine: per rilanciare il 32X e sotterrare la concorrenza, la grande "S" ha deciso di recuperarlo. **Virtua Fighter** sarà addirittura incluso nella confezione del Neptune, il Megadrive + 32X "tutto-in-uno". Gente, la Sega fa dannatamente sul serio...

A novembre, per 32X!

Il picchiaduro poligonale della Sega sarà presto disponibile anche per 32X!

MOTHERBASE

SEGA
SPARATUTTO
GIUGNO

Motherbase: dopo Viewpoint, un altro clone di Zaxxon

Oltre allo spettacolare **Stellar Assault**, presentato alla grande nelle prossime pagine, la Sega sta lavorando anche a **Motherbase**, un clone di **Zaxxon** che farà felici i più nostalgici. Questo sparatutto isometrico vanta una peculiarità molto interessante: potete agganciare la vostra astronave ad altre presenti nell'area di gioco, incrementando notevolmente la sua potenza e il suo volume di fuoco. Aspettate una preview radicale distruttiva quanto prima...

LUFIA

TAITO
RPG
GIUGNO

Il primo RPG per 32X è la conversione diretta di **Lufia** aka **Estopolis**, un buon titolo della Taito già visto per SNES. Pur non essendo qualitativamente paragonabile alla serie di **Mana** o di **Final Fantasy**, **Lufia** dovrebbe soddisfare gli esigenti estimatori dei giochi di ruolo, fino a quando la Sega non realizzerà il sequel di **The Legend of Thor** per 32X!

THE SCOTTISH OPEN

CORE DESIGN
SPORTIVO
APRILE

Già presentato in esclusiva su queste pagine quando si chiamava ancora **Tee-Off, The Scottish Open: Virtual Golf** è una simulazione di golf sviluppata dagli autori di grandi classici del calibro di **Thunderhawk**, **Soulstar** e l'imminente **BC Racers**: la Core Design di Richard Barclay. Del progetto progetto hanno lavorato Jason Gee e John Hilliard. I paesaggi sono stati completamente renderizzati e impreziositi dall'uso sapiente di migliaia di colori. L'azione di gioco varia ogni volta grazie alla possibilità di modificare inquadrature e prospettive con la semplice pressione di un tasto. **The Scottish Open** è stato sviluppato come un videogioco e non come una simulazione di golf. Ciò significa che è stato privilegiata un'interfaccia semplice ed immediata, senza per questo compromettere il realismo dell'azione. Il gioco vanta sette circuiti differenti e due livelli di difficoltà: amateur (niente a che vedere con l'omonimo film di Hartley) e professional. Non manca, ovviamente, una sezione di pratica per i più scars... ehm, per i meno esperti, anche se il gioco dà il meglio di sé nel torneo: 72 buche, 60 golfisti generati dal computer e un sacco di grafica ultragalattica. **Virtual Golf** include tre telecamere che permettono di avere tre prospettive di gioco differenti (**Virtua Racing** ha fatto scuola). Le immagini che vedete sono tratte dalla versione per 32X che sarà recensita sul prossimo numero. Andate in pax...

CI MANCA IL VERME!

Pare che ben tre software house si stiano letteralmente scannando per pubblicare il sequel più atteso dell'anno, **EarthWorm Jim 2**, previsto per Megadrive, Mega CD e 32X. In gioco ci sono Virgin, Acclaim ed Interplay. Chi la spunterà? La casa con il portafogli più pieno... Il nostro pronostico? Interplay... Sul prossimo numero di **Mega Console** dove potrete anche trovare un'anteprima estesa di **EarthWorm Jim 2**... Ci si vede, raga!

Il seguito di Earthworm Jim sta scatenando un putiferio tra le case di distribuzione!

16-bit FLASH

Cominciamo dalla Codemasters. I mitici programmatori inglesi stanno lavorando a **Pete Sampras II**, un poderoso update tennistico che dovrebbe soddisfare i fan dell'omonimo sport. E non è finita, cari lettori, perché a settembre sarà commercializzato nientepopodimeno che **Micro Machines 2 1996 Edition**!!! Ebbene sì, seguendo l'esempio della Electronic Arts, anche la Codemasters ha deciso di lanciare un update del suo capolavoro. Per una anteprima estesa, non perdete i prossimi numeri di **Mega Console**. Sappiamo che la casa inglese sta lavorando a due titoli per Saturn e a tre per PlayStation. Non sarebbe male un **MM2** a 32-bit, vero? Ah, vi ho già detto che il nuovo platform della Virgin si ispira alle avventure di quel tarpano di legno di **Pinocchio**? Ebbene sì. Peccato solo che Coppola abbia abbandonato il progetto di fare il film ispirato al celebre romanzo di Collodi...

Parliamo ora del Gheim Giara, ovvero del Game Gear. La US Gold pubblicherà presto una nuova avventura di **Megaman** per il piccolo otto bit di casa Sega. Si tratterà di un mix tra i giochi già usciti per NES e Gameboy, ma se volete saperne di più, e magari vedere qualche foto, non dimenticate di chiedere **Mega Console** al vostro edicolante di fiducia tra un mesetto circa... In arrivo anche **Operation Starfish**, il terzo episodio della soporifera serie di James Pond sviluppata dalla Millenium. Si tratta di un platform massiccio pieno di tarpani colorati e... Vabbè, ci siamo capiti. Dopo **Fatal Fury** (recensito su questo numero), vedremo presto un altro picchiaduro nipponico su Giggi: trattasi di **Sailor Moon S** (Bandai) ispirato all'omonimo manga. Se non vado errato, Canale 5 trasmette il cartone animato... Bah, fatto sta che in **Sailor Moon S** potrete guidare la tipa dalle gambe lunghe attraverso una serie di livelli del tutto demenziali. Menate pestoni a destra e a manca e divertitevi in modo innocente, suvvia...

La Ocean ha acquistato i diritti di due dei film più attesi dell'anno: **Waterworld** - un kolossal fantascientifico che è costato oltre 150 milioni di dollari - e **Mission Impossibile** - tratto dall'omonimo telefilm. Sono previste versioni per Megadrive, 32X, Game Gear e Saturn...

E FU LA VOLTA DI PLUTONE...

Roba da ribaltarsi su se stessi... Innanzitutto premettiamo che la notizia è arrivata in redazione quando la rivista stava per andare in stampa e non abbiamo avuto modo di verificarne la veridicità. La riportiamo comunque, per dovere di cronaca, precisando che ci giunge da una fonte autorevole molto vicino alla Sega of Japan. Ma di che cosa si tratta, alla fin fin della fiera? Beh, pare che la Sega abbia abbandonato il progetto di commercializzare il Venus - una sorta di Game Gear 2 a 16-bit basato sull'hardware del Megadrive - per buttarsi invece sul **Pluton**, una console portatile a 32-bit basata sulla stessa tecnologia del Saturn. A differenza di quest'ultima, il **Pluton** incorporerà un solo chip SH2 sviluppato dall'onnipresente Hitachi. Il **Pluton** dovrebbe incorporare uno schermo a colori (Nintendo: prendi nota) di qualità leggermente superiore a quella del Game Gear. La console portatile della seconda generazione avrà dimensioni analoghe al primo Game Gear, ma sarà incompatibile con il software di quest'ultimo. Utilizzerà sei pile stilo, come il Virtual Boy. Il prezzo della console non è stato ancora precisato, ma alcune fonti suggeriscono che potrebbe oscillare tra i 180 e i 200 dollari (tra le 250 e le 300 mila lire circa). Non si sa ancora nulla sul software, né sui prezzi dei giochi. Il lancio del Saturn è previsto per luglio in Japan e a settembre negli USA. Saremo certamente più precisi sul prossimo numero di **Mega Console**.

MORTAL KOMBAT III UPDATE

Secondo le ultime indiscrezioni, la Sculptured Software, già responsabile dei primi due **MK2** per SNES, starebbe già lavorando alle versioni casalinghe di **Mortal Kombat 3** per i sistemi a 8 e 16-bit (Super NES, Sega Megadrive, Game Boy, Game Gear e Mega 32X). **Mortal Kombat 3** sarà effettivamente l'ultimo episodio della serie. La Williams infatti sta lavorando ad una nuova saga di picchiaduro ultraviolenti che faranno sembrare la trilogia di **Mortal Kombat** più innocua di un cartoon della Disney...La Probe è invece al lavoro sulle versioni a 32 e 64-bit e nella fattispecie SegaSaturn e SonyPlayStation (la prima che uscirà sul mercato), mentre la versione per Ultra 64 verrà realizzata da un team interno della Williams. Non sono previste versioni per 3DO. Un clone di **MK3** sarà invece lanciato per Atari Jaguar, che dovrebbe includere alcuni dei lottatori dei primi due episodi.

MK3 includerà 14 lottatori in tutto, dei quali alcuni sono completamente nuovi, mentre quelli vecchi sono stati migliorati graficamente (Kano, Baraka, Kung Lao, Sonya, Jax) e sensibilmente ingranditi rispetto agli episodi precedenti. Gli scenari sono stati notevolmente modificati: i combattimenti si svolgeranno persino nel sottosuolo!

ACCENDETE IL SEGA CHANNEL!

E' cominciata la campagna abbonamenti al **Sega Channel**, la prima pay-tv videoludica americana. Questa che vedete è la pubblicità apparsa su una rivista yankee. Il servizio della Sega vi permette di videogiocare via cavo (oltre 50 titoli disponibili ogni mese), conoscere in anticipo le novità, tips, trucchi e, in futuro, di giocare a distanza con un amico, 24 ore al giorno... Che storia!

YOUR TOMBSTONE WILL READ "GAME OVER."

Looking for a meaning-of-life thing? Look no further. Sega Channel is here. It's up to 50 games a month. With secret codes, insider tips and test drives of the newest games pumped into your home 24 hours a day. Play what you want, when you want, for as long as you want, for one low monthly fee. Call your local cable company or (402) 573-3637 today. You'll get old. Sega Channel won't.

"Sulla vostra pietra tombale ci sarà scritto Game Over". Hmmm, una campagna pubblicitaria decisamente allegra...

TOP TEN MEGADRIVE

1) The Story of Thor	**Sega**	**Avventura**
2) NBA Jam T.E.	Acclaim	Sportivo
3) Mortal Kombat 2	Acclaim	Sportivo
4) Sonic & Knuckles	Sega	Platform
5) SSF2	Capcom	Picchiaduro
6) EarthWorm Jim	Playmates	Platform
7) Fifa Soccer '95	EA	Sportivo
8) Virtua Racing	Sega	Sportivo
9) Sonic 3	Sega	Platform
10) Alien Soldier	Sega	Avventura

TOP FIVE MEGA CD

1) Eternal Champions CD	**Sega**	**Picchiaduro**
2) EarthWorm Jim CD	Playmates	Platform
3) Fifa Int. Soccer	EA	Sportivo
4) Mickey Mania	Sony	Platform
5) NBA Jam CD	Acclaim	Sportivo

HALIFAX DISTRIBUISCE CODEMASTERS

Ebbene sì, è ufficiale. La Halifax è diventata distributrice esclusiva dei prodotti Codemasters, la mitica casa inglese che ci ha regalato i due **Micro Machines** e il Game Genie. Il primo titolo che sarà commercializzato in Italia attraverso l'Halifax è **Psycho Pinball**, un'ottima simulazione di flipper recensita qualche mese fa su queste pagine, nonché **Micro Machines 2** per Game Gear.

ROAD RASH CD

EA
AZIONE
MAGGIO

Siete già stufi di **Road Rash III**? Poco male: la software house stanziata in quel di San Mateo, California si appresta a lanciare dalla finestra nientepopodimeno che **Road Rash CD**, un nuovo episodio della celebre saga motociclistica ultraviolenta, sviluppato appositamente per la piattaforma CD-ROM della Sega. Tra le novità più eclatanti segnaliamo sprites di dimensioni obese, un'intro in full motion video che non ha nulla da invidiare a quella della versione 3DO e una colonna sonora hard rock di quelle cattivissime. Ah, mi dicono che ci sono anche armi aggiuntive, come aste di metallo e vernice spray. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console**. Sul serio.

COMIX ZONE

SEGA
AZIONE
GIUGNO

Comix Zone è un action game veramente originale. Nei panni di un supereroe *à la* Marvel, dovrete massacrare il solito fottio di beoti attraversando una caterva di livelli. Beh, dove sta l'originalità, vi starete chiedendo. Semplice, la struttura di gioco emula la struttura dei fumetti... Anziché proseguire di livello in livello, saltate da una striscia all'altra. Come in un vero comics ci sono dialoghi in nuvolette e suoni onomatopeici come "Bam!", ZZAP!" (qualcuno si ricorda il mitico telefilm di *Batman*?). Mega anteprima estesa di **Comix Zone** sul prossimo numero. Sempre e solo su **Mega Console**. Adesso vado a leggermi l'ultimo albo di *Lobo*...

FAHRENHEIT

SEGA
FILM INTERATTIVO
APRILE

Ma che bello, ma che bello, un altro filmone interattivo sviluppato dal team Sega. Proprio quello che ci voleva: tonnellate di full motion video e una giocabilità ridotta ai minimi termini. Dopo **Night Trap, Midnight Raiders** e **Power Rangers**, ora dobbiamo intepretare il ruolo di pompieri e quindi liberare biondone mozzafiato da palazzi in fiamme. Recensione completa su **Mega Console** #15...

THE PUNISHER

CAPCOM
AZIONE
IMMINENTE

Sedici megabittoni di supereroi Marvel in-ya-face! Frank Castle aka The Punisher e Nick Fury, leader della super organizzazione segreta SHIELD, combattono assieme contro il male, le ingiustizie e la tassa sull'autoradio. **The Punisher** è un action game a scorrimento orizzontale che consente il gioco simultaneo a due players umani. Scopo del gioco? Massacrare i vari torpani che infestano le strade della città fino a stanare il loro leader, il malefico Kingpin. Che storia, eh?

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/951.10.69

OFFERTE SPECIALI

MEGADRIVE TUTTO A L. 39.900	SUPER NINTENDO TUTTO A L. 49.000	GAME BOY TUTTO A L. 24.900	GAME GEAR TUTTO A L. 33.000	MASTER SYSTEM TUTTO A L. 35.000
ALISIA DRAGON	ADDAMS FAMILY 2	ALIEN 3	ALIEN 3	AIR RESECUE
ART ALIVE	ATOM BOY	ASTERIX	BATMAN RETURNS	ALIEN STORM
BACK TO THE FUT 3	BATMAN RETURNS	BATTLETOADS	CHUCK ROCK	BACK TO THE FUT. 3
BATMAN RETURN	CLUE	BATTLETOADS WORLD	DESERT SPEED TRAP	DESERT STRIKE
BLUE ALMANAC	DENNIS THE MEN.	CAPITAN AMERICA	HALLEY WARS	DEEP TROUBLE DUCK
B.O.B.	D-FORCE	DUCK TALES	MAPPY LAND	HEROES OF THE LAN.
CHAMALEON KID	GS ANGEL	ELITE SOCCER	NINJA GAIDEN	IMPOSSIBLE MISSION
CLIFFHANGER	SHADOW OF THE B.	F1 RACE	OUTRUN	CASTLE OF ILLUSION
CRACK DOWN	STEEL EMPIRE	FORTRESS OF FEAR	PGA TOUR GOLF 1	LAND OF ILLUSION
CRUE BALL	TALE SPIN	INDIANA JONES	PGA TOUR GOLF 2	OUT RUN
DEADLY MOVES	IL TAGLIAERBE	JACK NICKLAUS GOLF	PREDATOR 2	PREDATOR 2
ELEMENTAR MAST.	UNIVERSAL SOLD.	LAMOBORGHINI	PRINCE OF PERSIA	ROBOCOP VS TERMIN.
EUROPEAN CLUB S.	LAST ACTION HERO	MARIO E YOSHI	PUTT & PUTTER	R-TYPE
F1 HERO	PLOK	MICROMACHINES	ROAD RUSH	SHADOW DANCER
GOLDEN AXE 2	PLAYER MANAGER	NEW CHESS MASTER	ROBOCOP 3	SONIC 2
GENERATION LOST	ROAD RUNNER'S	NINJA BOY 2	SENSIBLE SOCCER	SONIC CHAOS
HARDBALL'94	PSYCO DREAMS	PARASOL STARS	SHINOBI 2	SPEEDBALL
JOE MONTANA '93	ROCKY RODENT	PRINCE OF PERSIA	SONIC CHAOS	STREET OF RAGE
KA GE KI	SUPER BOWLING	RACING FIGHTERS	STREET OF RAGE	STRIDER
MASTER OF MOSTER	SUPER TROLL ISLAN	ROBOCOP	STRIDER RETURNS	SUPER OFF ROAD
PREDATOR 2	HUNT FOR RED OCT	ROBOCOP VS TERMIN.	T2 ARCADE	SUPER TENNIS
RADICAL REX	THE ROCKETEER	SNOOPY'S	T2 JUDGEMENT DAY	TENNIS ACE
RED ZONE	UTOPIA	TARZAN	TOM E JERRY	WINTER OLIMPICS
RENT A HERO	WORLD SOCCER '94	TOTAL CARNAGE	ZAN GEAR	XENON 2

CONSOLES MEGADRIVE 2 + GIOCO L. 259.000

CONSOLES SUPERNINTENDO + GIOCO L. 259.000

GAMEBOY + SUPERMARIOLAND TETRIS+BATTERIE L. 169.000

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 189.000

PER NOVITA' E ALTRI TITOLI NON PRESENTI TELEFONARE !

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS	95.000
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	104.000
ALPHA MISSION 2	63.000
ART OF FIGHTING	TELEF.
ART OF FIGHTING 2	73.000
BASEBALL STAR 2	79.000
BLUE'S JORNEY	104.000
FATAL FURY	63.000
FATAL FURY 2	79.000
FATAL FURY SPECIAL	63.000
FOOTBALL FRENZY	79.000
KARNOV'S REVENGE	104.000
KING OF FIGHTERS '94	TELEF.
KING OF THE MONSTER 2	79.000
LAST RESORT	79.000
LEAGUE BOWLING	63.000
MAGICIAN LORD	TELEF.
NAM'75	63.000
NINJA COMBAT	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	65.000
SAMURAI SHODOWN 2	89.000
SONIC WINGS 2	67.000
SUPER SIDEKICKS 2	79.000
THE SUPER SPY	63.000
TRASH RALLY	104.000
TOP HUNTER	95.000
TOP PLAYER GOLF	84.000
WORLD HEROES 2 JET	104.000

CONSOLES NEO GEO CD + CAVO SCART L. 916.000

* 3 DO*

ALONE IN THE DARK	78.000
BATTLE CHESS	95.000
BURNING SOLDIER	73.000
COWBOY CASINO	109.000
CRIME PATROL	72.000
DEMOLITION MAN	72.000
DOCTOR HAUSER	182.000
DRAGON'S LAIR	67.000
ESCAPE FROM MONSTER	67.000
FIFA SOCCER	99.000
IMMORTAL DESIRE	78.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	128.000
JURASSIC PARK INTERACTIVE	89.000
J. LEAGUE SOCCER	72.000
MAD DOG 2	75.000
MEGARACE	75.000
MICROCOSM	78.000
NOVA STORM	83.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	73.000
OUT OF THIS WORLD	99.000
REBEL ASSAULT	128.000
ROAD RUSH	88.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
SHADOW	78.000
SHOCK WAVE	78.000
SHOCK WAVE 2	95.000
SLAYER	72.000
SOCCER KID	78.000
STAR BLADE	78.000
STELLAR SEVEN	119.000
STRAHAL (DRAGON' LAIR 2)	88.000
SUPER STREET FIGHTER 2 T.	135.000
SUPER WING COMMANDER	106.000
TOTAL ECLIPSE	67.000
ULTRA MANPOWERED	65.000
YU YU HAKUSHO	74.000

ATARI JAGUAR

ALIEN VS PREDATOR	139.000
BUBSY	123.000
CHECKERED FLAG	159.000
CLUB DRIVE	124.000
CRESCENT GALAXY	115.000
DINO DUDES	108.000
DRAGON	124.000
DOOM	139.000
KASUMI NINJA	162.000
RAIDEN	125.000
RAY MAN	TELEF.
TEMPEST 2000	125.000
WOLFSTAIN 3D	125.000

SEGA 32X

36 GREAT HOLES	TELEF.
COSMIC CARNAGE	TELF.
DOOM	167.000
METAL HEAD	TELEF.
STAR WARS ARCADE	167.000
SPACE HARRIER	129.000
STELLAR ASSAULT	TELEF.
SUPER AFTER BURNER	132.000
TEMPO	TELEF.
VIRTUA RACING DELUXE	169.000

GIOCHI PC

A TRAIN	49.000
ARMORED FIST	TELEF.
BODY BLOWS	65.000
SERPENT ISLE	118.000
ALL NEW WORLD OF LEMMING	TELEF.
ALADDIN	89.000
EMPIRE SOCCER '94	69.000
FLASHBACK	86.000
HAND OF FATE	89.000
ISLE OF THE HEAD	39.000
MASTER OF MAGIC	119.000
CANNON FODDER 2	89.000
ECSTATICA	118.000
DRACULA	49.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	83.000
IL RE LEONE	89.000
INDY CAR CIRCUIT	39.000
PLANET FOOTBALL	OFFER.
SERPENT ISLE PART 2	118.000
THEME PARK	79.000
TIE FIGHTER	75.000
X-WING	49.000
UFO	99.000
SIM CITY 2000	89.000
SIM CITY DELUXE	49.000
KILLING MOON	149.000
SIMON THE SORCERE	99.900
TERIMATOR 2	69.000
HIRED GUNS	TELEF.
3D WORLD BOXING	69.000

GIOCHI CD ROM

ARMORED FIST	
KILLING MOON	169.900
WOODRUFF	137.000
LITTLE A BIG ADVENTURE	152.000
ALONE IN THE DARK 3	TELEF.
SAM $ MAX HIT	137.000
SYSTEM SHOCK	TELEF.
WING COMMANDER	158.000
DARK FORCES	TELEF.
ALONE IN THE DARK	114.000
DOOM II	99.000
DRACULA IN LONDON	75.000
DUNE + SEVEN GUEST	128.000
INCA	99.000
INCA 2	139.000
INDIANA JONES	OFFERT
MAGIC CARPET	152.000
MONKEY ISLAND 2	65.000
REBEL ASSAULT	89.000
NASCAR RACING	129.000
SEAWOLF SSN-21	92.000
SHADOW OF THE COMET	85.000
THE BIG RED ADVENTURE	79.000
UFO	99.000
ULTIMA 8	132.000
WING COMMANDER 3	158.000
WORLD C UP USA '94	88.000
KING QUEST VII	119.000
TFX	TELEF.
SIMON THE SORCERE	109.000

JOYSTICK PER PC MACH 2 SCONTO DEL 10%

Disponibile presso di noi l'OFFERTA "EDICOLA C.T.O."

VASTA GAMMA DI TITOLI PER PC AD UN PREZZO SPECIALISSIMO !!

CONSOLES SEGA SATURN + GIOCO L. 1.330.000

CONSOLES 3DO + 3 GIOCHI+ FIFA L. 1.230.000

CONSOLES ATARI JAGUAR + GIOCO L. 576.000

CONSOLES SEGA 32 X L. 427.000

CONSOLES PLAYSTATION + GIOCO L. 1.585.000

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - NOVITA'

SATURN ZONE

Uelà, raga! Benvenuti nello spazio a 32-bit più intrippante della penisola. Il Sega Saturn rulla ormai i brutto: il numero di giochi previsti entro l'estate fa davvero ben sperare per il futuro del neonato trentadue bit Sega. Tra questi, oltretutto, sono presenti veri e propri classici quali una nuova versione di Street Fighter, il mitico Dark-Stalkers e via dicendo, ma anche i più recenti Astal e Deadalus buttano veramente bene. Le maggiori compagnie di software nipponico, oltretutto, hanno testé presentato le loro ultime fatiche da sala, sviluppate sulla base della piattaforma ST-V (Titan). Che significa ciò? Semplicemente che entro breve dovrebbero venire tutte convertite anche per Sega Saturn. Golden Axe The Duel, ad esempio, è già stato annunciato in versione casalinga... Speriamo bene poiché sono in molti a sbavare per giochi quali Virtua Striker dell'AM2, la terza parte di Fatal Fury o il mitico seguito di Dark Stalker denominato Vampire Hunter. .Infilate un bel CD nel vostro lettore, rilassatevi e schiaffatevi ventimila caratteri di novità in-your-face!

a cura di Matteo "MBF" Bittanti e Pierfranco "Cometa Rossa" Merenda

SOFTWARE

La Novalogic sta lavorando a **Blackhawk,** una simulazione di volo sviluppata con la stessa tecnologia di **Comanche Maximum Overkill** e **Armored Fist.** Il gioco sarà pronto per Natale, ma una versione non definitiva dovrebbe già venire presentata a maggio in quel di Los Angeles, in occasione dell'*Electronic Entertainment Expo*. Proseguono i lavori su **Virtua Fighter 2** per Saturn. Il gioco sarà ufficialmente presentato al *Tokyo Toy Show* di giugno. **X-Men** per Saturn sarà disponibile verso la fine di aprile. Pare che uno dei personaggi segreti inclusi in questo fantastico picchiaduro sarà nientepopodimeno che Akuma, l'ultimo boss di Super **Street Fighter 2X**! Incredibile, ma Capcom! Il grandissimo Jacky Chan - probabilmente l'attore più famoso in Oriente assieme a Chun-Lyn Fat - sarà il protagonista di un picchiaduro *à la* ***Mortal Kombat*** per Saturn, sviluppato dalla Kaneko. Il gioco vanta 32.000 sprites semplicemente enormi e - speriamo - una giocabilità eccezionale.

La Nihon Boutso ha annunciato un simulatore di volo arcade per Saturn: **Super301 SQ,** realizzato interamente con grafica poligonale mappata. A bordo di un poderoso F22 dell'US Air Force dovrete affrontare una serie di missioni suicide per far contento il vecchio Zio Sam. Il gioco butta veramente benissimo, soprattutto per il suo aspetto decisamente arcade. L'**Afterburner** degli anni '90? Speriamo in bene... Dalla Taito è in arrivo, oltre al galattico **Ray Force** di cui abbiamo parlato il mese scorso, anche **Night Striker**, convertito ai tempi in maniera oscena per MCD.

La Seibu, intanto ha annunciato che convertirà **Raiden Project** anche per Saturn. Il bellissimo sparatutto a scorrimento verticale è già uscito per Sony PlayStation. Se volete saperne di più cuzzatevi Super Console #14, dove troverete la recensione completa...

IL RITORNO DI SONIC!

In una intervista rilasciata ad un'importante rivista nipponica di videogiochi, Yuji Naka, uno dei creatori dell'originale **Sonic The Hedgehog** per Megadrive, ha confermato che la divisione giapponese del Sonic Team sta lavorando ad un platform bidimensionale per Saturn che avrà come protagonista il leggendario porcospino blu, smentendo tutte le voci di un abbandono da parte della Sega della mascotte più veloce dell'universo. La conferma della bidimensionalità del gioco ci porta inoltre ad escludere che il titolo in questione sia **SegaSonic,** un arcade isometrico disponibile in sala giochi. Persistono alcune voci di corridoio secondo cui il coin-op potrebbe venire convertito dalla divisione americana del Sonic Team. Paradossalmente, l'avversario più temibile di Sonic sarà un altro personaggio creato dalla Sega: questa estate sarà infatti lanciato **Clockwork Knight 2**, il seguito del primo - splendido - platform uscito per il 32-bit Sega e recensito sul numero 12 di **Mega Console**. Secondo le prime indiscrezioni, l'area di gioco del nuovo platform sarà tripla rispetto al primo episodio. Chissà che prima o poi vedremo un cross-over **Sonic-Pepperouchau**, eh?

SONIC CD

SATURN A TUTTA BIRRA!

Secondo alcune voci di corridoio che non hanno ancora trovato una conferma ufficiale al momento di andare in stampa, sembra che la Namco stia lavorando alla versione per Saturn di **Ridge Racer.** Pur essendo inferiore a **Daytona USA, Ridge** resta uno dei migliori titoli di corsa mai realizzati. Speriamo di potervi dare la conferma della conversione quanto prima. Per restare in tema di conversioni da coin-op di simulazioni di corsa, sembra che **Sega Rally**, il seguito non ufficiale di **Daytona USA** sviluppato dall'AM3, sarà lanciato anche per SegaSaturn. Non trattenete il fiato fino all'uscita, comunque: il gioco non sarà disponibile se non nei primi mesi del 1996. Ouch, fa male...

Sega Rally per Saturn: un sogno che potrebbe trasformarsi presto (si fa per dire...) in realtà...

METAL HEAD 2 IN ARRIVO PER SATURN!

Ebbene sì. Abbiamo avuto la conferma ufficiale che la Sega sta lavorando al seguito del grandioso **Metal Head**, l'action-blast tra mech che sta letteralmente devastando sul 32X (la recensione - esclusiva - è apparsa sul numero scorso di **Mega Console**). Il titolo provvisorio del sequel è **Gunwar**. C'è da scommettere che grazie alle potenzialità della console Sega, **Metal Head 2** sarà ancora più radicale distruttivo del primo episodio.

Metal Head è un buon motivo per comprarsi un 32X. Metal Head 2 lo sarà per il Saturn?

HARDWARE

La Sunsoft ha realizzato una nuova serie di joypad per Saturn a 16 pulsanti che includono tutta una serie di schiccherie, come l'auto-fire, slow-motion, etc. Dovrebbero essere disponibili anche in Italia dai migliori rivenditori di videogames. La Sega dice sì allo standard MPEG2/Video CD. Nei prossimi mesi sarà commercializzata una sofisticata scheda MPEG2 che permetterà di avere un full motion video a tutto schermo in 352*240, oppure in 704*280 in alta risoluzione. I Video CD avranno una capacità di 74 minuti. Il prezzo della scheda sarà di lire 350.000 circa.

Pare inoltre che la Sega intenda commercializzare una sorta di stampante video da collegarsi al Saturn. Attraverso questo curioso aggeggio, sarà possibile fotografare delle schermate video e quindi stamparle. Il gingillo costerà circa 400.000 lire e sarà commercializzato entro giugno e garantirà al Saturn la perfetta compatibilità con lo standard Video CD e Photo CD.

SATURN TRIX DEL MESE: CLOCKWORK KNIGHT

Volete qualche trucco per il miglior platform a 32-bit mai realizzato? Cominciamo col rivelarvi che se completate lo stage 2-2 in meno di trenta secondi guadagnate un mega bonus da 10 milioni di punti.

* Vite Infinite

Quando appare la schermata del menu mettete una volta in alto, nove volte a destra, sei volte in basso, sette volte a sinistra, quindi Z, X, Y, Y, Y, Z.

* Per selezionare il livello di partenza

Quando appare la schermata del menu premere sinistra, alto, destra, basso, basso, destra, destra, alto più R.

* Per accedere allo scontro finale

Effettuate la prima serie di mosse, quindi: sinistra, destra, destra, alto, destra, destra, alto, basso, destra, destra, alto più R.

MOST WANTED SATURN

1) Daytona USA	**SEGA**	**Racing**
2) X-Men	Capcom	Picchiaduro
3) Shinobi Ex	SEGA	Azione

PIANO USCITE GIAPPONESI

TITOLO	CASA	GENERE	USCITA
Adv Dungeons & Dragons	Aski	Gioco di Ruolo	28 Aprile
Alone in the Dark 2	E.A.V.	Gioco di Ruolo	Settembre
Astal	Sega	Azione/Piattaforme	28 Aprile
Basketball Saturn	Sega	Sportivo	Agosto
Battle Monsters	Naxat Soft	Picchiaduro	Maggio
Blue Seed	Sega	Gioco di Ruolo	Maggio
Bug!	Sega	Azione	Giugno
Cotton 2	Success	Sparatutto	Settembre
Daytona U.S.A.	Sega	Sportivo	Aprile
Doraemon	Epoch	Piattaforme	Settembre
Dracula Detective	Aski	Avventura	Fine Aprile
Four Dimension Boxing	Victor Ent.	Sportivo	Luglio
Gengis Kahn	Koei	Strategia	28 Aprile
Goden Axe The Duel	Sega	Picchiaduro	Settembre
Hokuto no Ken	Banpresto	Picchiaduro	Giugno
KaKinoKi	Aski	Gioco di Ruolo	14 Aprile
Metal Fighter Miku	Victor Ent.	Avventura	Luglio
Nobunaga Ambition	Koei	Startegia	Estate
Power Pro Baseball	Konami	Sportivo	Agosto
Pretty Fighter X	Imagineer	Picchiaduro	Fine Maggio
Race Drivin'	TWI	Sportivo	Giugno
Rigroad Saga	Sega	Gioco di Ruolo	Giugno
Sim City 2000	Sega	Strategia	Estate
Street Fighter The Movie	Capcom	Picchiaduro	Inizio Giugno
Super Parodius Again	Konami	Sparatutto	Maggio
Super Puyo Puyo 2	Compile	Puzzle	Luglio
Super Twin Bee	Konami	Piattaforme	Agosto
Vampire (DarkStalkers)	Capcom	Picchiaduro	Settembre
Virtual Hang-On	Sega	Sportivo	Giugno
Virtual Hydlide	Sega	Gioco di Ruolo	28 Aprile
Virtua Racing Deluxe	TWI	Sportivo	Settembre
Virtual Tennis	Sega	Sportivo	Settembre
Wing Air	Sega	Simulazione	Luglio
X-Men	Capcom	Azione	28 Aprile

Bug! (Sega) per Saturn

Race Drivin' (TWI) per Saturn

DEDALUS

SEGA
SPARATUTTO
IMMINENTE

Aaagraaande! **Deadalus** per Saturn butta veramente bene, almeno a giudicare dal fattore grafico incredibilmente massiccio. **Deadalus** è in pratica uno shooting game tridimensionale in cui dovrete pilotare un modulo da ricerca e combattimento di classe Deadalus, per l'appunto, con nome in codice **Raocorn.** Dovrete quindi attraversare i futuristici scenari dell'anno 2077 ed addentrarvi in una serie di cunicoli e scenari meccanizzati e metallici come non mai alla ricerca di un gruppo di terroristi del futuro aventi quale scopo il sabotaggio di una mega stazione orbitante. La visuale di cui disporrete sarà quella della plancia di comandi del modulo Raocorn con cui muovervi sui trenta piani totali di cui si compone la stazione, facendo uso delle armi e dei sistemi del modulo sopracitato. Potrete usufruire di un Hoover Jet che sarà in grado di farvi acquisire maggiore velocità oppure di conferirvi una spinta superiore in specifici movimenti. Potrete usare diversi tipi di scudi e barriere, quali la Plasma Barrier o il Reflesh Shield, potrete servirvi del Blaze Laser per freddare gli avversari a distanza e del Power Booster in caso di danni ingenti all'apparato del vostro modulo da combattimento. L'energia di cui disponete sarà visualizzata sotto forma di tenuta dei vostri scudi energetici, espressa in percentuale ed indicata nella parte alta destra dello schermo. nella parte alta sinistra ritroverete invece la mappa dei cunicolo che dovrete esplorare. Ai piedi dello schermo, sempre a sinistra, è posta la barra che indica stato e tipo di armamento selezionato mentre al centro dello schermo è presente un visore intelligente in grado di calcolare la vostra distanza dagli avversari, il piano in cui vi trovate, la vostra posizione espressa in gradi rispetto i bersagli, l'inclinazione del vostro asse e via dicendo. Oltre ai laser potrete utilizzare anche i Cannoni Vulcan, meno precisi ed efficaci ma sicuramente più sbrigativi e di carica sempre costante, nonché dei veri e propri missili a ricerca. L'armamento è oltretutto a livello incrementabile, si a in numero di unità che in livello di danno arrecabile all'avversario. Raga, non vorrei ripetermi ma **Deadalus** butta troppo bene e, con un po' di fortuna, sul prossimo numero potreste trovare già la recensione completa...

ASTAL

SEGA
AZIONE
28 APRILE

Che il Sega Saturn sia veramente una console poliedrica lo provano i diversi titoli previsti, non ultimo il qui presente **Astal** che, come anche il precedente **Deadalus**, dimostra quali siano le potenzialità grafiche offerte dalla trentadue bit di casa Sega. **Astal** è un gioco che si colloca a metà strada fra l'azione ed il platform: si tratterà di prendere i comandi di uno strano esserino attraverso diversi livelli a multiscorrimento dove affrontare numerose creature indigene che culmineranno in giganteschi avversari finali. Lo sprite principale è veramente incredibile: graficamente perfetto, egli può eseguire una marea di movimenti e di funzioni, nonché servirsi di un secondo sprite, una sorta di volatile rosa e blu, per tirarsi fuori dalle situazioni più intricate. Gli scenari che fanno da sfondo a questa movimentata avventura sono davvero colossali: mai grafica e colori avevano raggiunto una definizione ed una perfezione tale in un platform Sega. Parlare di incisività grafica sembrerebbe davvero poco, come potrete ammirare dalle foto. Che **Astal** sia destinato a diventare l'alter ego di **Sonic** su Sega Saturn?

VIRTUA STRIKER

SEGA/AM2
SPORTIVO
MAGGIO

Ma vieni, un gioco di calcio poligonale alla **Victory Goal**! Di certo tale paragone non può che sminuire fortemente il presente titolo ma se non altro serve a darvi un'idea riguardo ciò di cui stiamo parlando. La mitica software house ha testé ultimato la lavorazione del suo titolo calcistico in versione da sala che vanta davvero una grafica mozzafiato. Diverse saranno le possibili visuali: quella base consterà nella classica inquadratura di lato con una inclinazione però più vicina al terreno e con tanto di zoomate nel caso in cui le azioni si svolgano in un'area più ristretta. Diciotto le squadre partecipanti, scelte tra le nazionali più rappresentative: Italia, Danimarca, Inghilterra, Francia, Giappone, Stati Uniti, Brasile, Francia, Svezia, Spagna, Germania, Bulgaria, Argentina, Messico, Colombia, Corea, Arabia Saudita ed Eire. Splendida la resa grafica poligonale dei giocatori: quando vengono inquadrati da vicino non si fatica di certo a capire che i più famosi sono caratterizzati esattamente come le controparti reali, in modo analogo al recente **Perfect Eleven** per Super Nintendo dove Baggio aveva il codino, Valderrama i capelli alla Mazinga e via discorrendo. Diverse sono anche le possibilità date ad ogni singolo giocatore: si potranno effettuare due diversi tipi di passaggio e tre di tiro, evoluzioni quale semi-sforbiciate aeree e rovesciate, finezze quali colpi di tacco smarcanti e colpi di testa al volo ed una serie di colpetti e tackle difensivi. Speriamo che la grafica devastante non sia unicamente un modo per coprire lacune in fatto di giocabilità non fosse altro che, con inquadrature del genere, non deve essere semplicissimo discernere azioni e movimenti esatti da effettuare. In caso contrario, invece, potremmo trovarci innanzi il miglior titolo calcistico della storia.

STREET FIGHTER ZERO

CAPCOM
PICCHIADURO
MAGGIO

Non è il due, figuriamoci poi l'arcaico uno... Il fatto è che non è neppure l'attesissimo tre, bensì lo ZERO! Aaagraaande! Alla Capcom tentano di stupirci per l'ennesima volta con una nuova edizione del loro picchiaduro di maggior successo, che ormai sembra aver assunto pieghe da telenovela. **Street Fighter Zero** in verità sembrerebbe proprio massiccio: la grafica parla da sola. I fondali sono stati riprogrammati partendo da… zero, per l'appunto, per cui preparatevi ad una sfilza di nuove ambientazioni, e che ambientazioni! La grafica è a livelli estremi e il senso di profondità del background è quantomai convincente. Gli sprite, poi, sono davvero da ammirare. Molti sono stati cannibalizzati, anche se ancora non ci è dato sapere quali sono scampati alla decimazione. Quel che è certo è che il duo iniziale composto da Ryu e Ken resiste ancora negli anni, così come il mitico Sagat, avversario finale della prima serie di **Street Fighter** ed anche la bellissima ed agilissima Chun Li. Seppur simili nella caratterizzazione, gli sprite dei personaggi appena nominati hanno subito un rimodernamento incredibile, sono stati ridefiniti e dettagliati all'inverosimile e dotati di nuove mosse e nuove animazioni. Lo sprite di Sagat, ad esempio, è diventato molto più massiccio mentre Chun Li è ancora più… beh, ci siamo capiti. Naturalmente si è aggiunto un numero non ancora precisato di sfidanti. Tra questi si distinguono un energumeno gigantesco e pelato che non ha nulla da invidiare a Karnov, un lottatore di Thai Boxe che assomiglia in modo indiscutibile a Joe Higashi di **Fatal Fury** ed un tizio simile a Guile tanto per aspetto quanto per movenze. Altra particolarità del gioco sarà una seconda lunga barra a caricamento multiplo posta ai piedi dello schermo che determinerà tipo e potenza degli incredibili attacchi speciali. Iniziate a prepararvi per devastare di nuovo l'intero pianeta… Versione Saturn già annunciata.

RIGROAD SAGA

SEGA
RPG
GIUGNO

Rigroad Saga aka **Ringlord Saga** è uno dei primi giochi di ruolo previsti per Saturn. Gli ambienti grafici in treddì e i combattimenti estremamente realistici portano una ventata di novità in un genere oberato da titoli fin troppo simili tra loro. Il gioco riprende i luoghi e le tematiche di Shining Force. Anteprima estesa quanto prima…

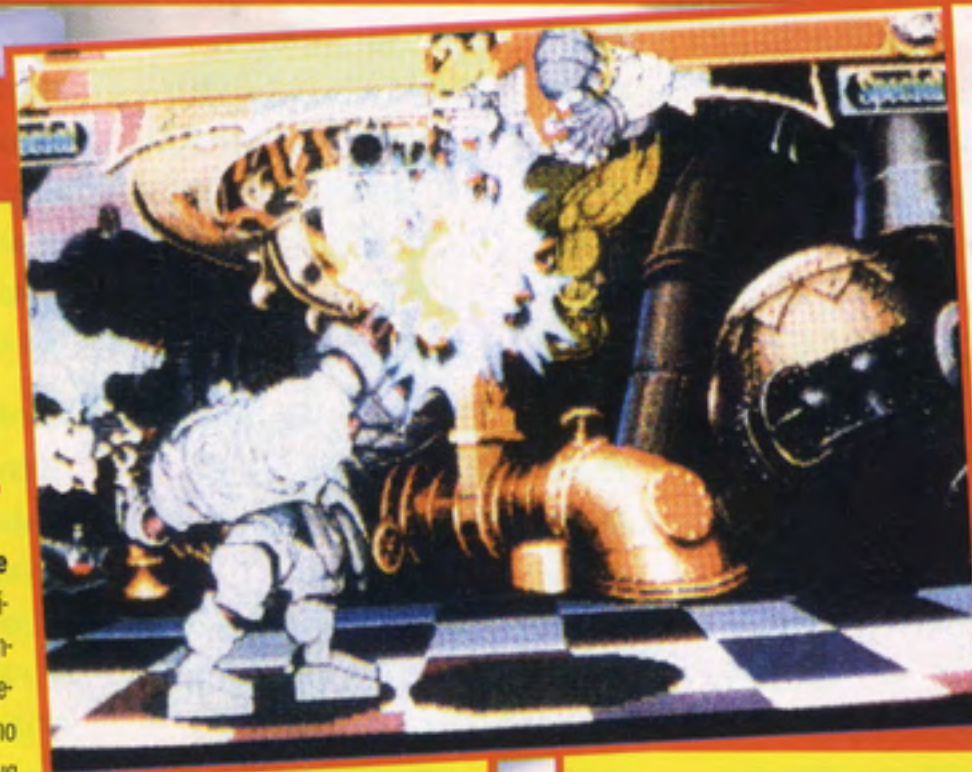
VIRTUA HYDLIDE

SEGA
RPG
IMMINENTE

Virtual Hydlide è un rpg del tutto innovativo che vanta scenari ed ambientazioni tridimensionali ed effetti di scaling piuttosto impressionanti. A differenza dei soliti titoli fantasy, per lo più ambientati in noiosissimi dungeons ed improbabili corridoi, **Virtual Hydelide** si svolge anche in ambienti esterni, così potrete respirare un po' di sana aria pura e magari abbronzarvi un pochino (gli otaku sono generalmente giallastro-malaria). Recensione sul prossimo numero. Si spera...

VAMPIRE HUNTER

CAPCOM
PICCHIADURO
SETTEMBRE

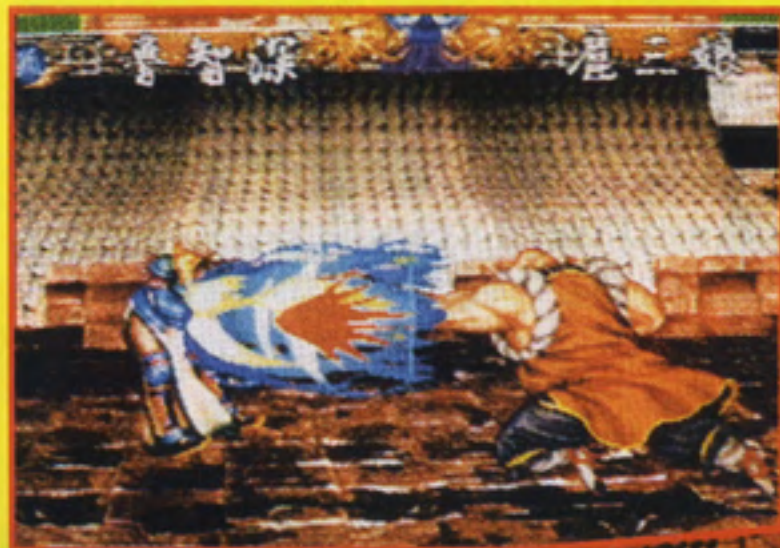
Conoscete **DarkStalker**? Bene, perché il presente **Vampire Hunter** è praticamente il suo alter ego, sia per lo styling grafico, sia per la caratterizzazione dei personaggi. Non a caso è ancora la Capcom a curarne la programmazione ed i risultati si vedono. **Vampire**, così è chiamato **Dark Stalker** nell'estremo oriente, vedrà la luce entro settembre su Sega Saturn e la sua programmazione sarà curata dagli stessi programmatori della versione da sala. Aspettatevi dunque parimenti la conversione di questo mitico seguito che riprende, in tutto e per tutto, tratti salienti e ottime qualità del predecessore.

GOLDEN AXE: THE DUEL

SEGA
PICCHIADURO
SETTEMBRE

Ennesimo picchiaduro, nonché ennesima riedizione di un vecchio classico quale **Golden Axe** ad un bel po' di annetti di distanza dall'originale titolo targato Sega. Se, tuttavia, non vi era molto caro il tip di gioco che esso proponeva sappiate che le modifiche che la Sega ha apportato al modello originale sono davvero radicali. E' infatti ormai quasi certo che non si tratterà più del classico pestatutto a scorrimento coi soliti tre personaggi quali l'energumeno barbaro, la pulzella barbara di fatto, ma non di nome, e l'elfo pestifero, bensì assumerà i connotati di picchiaduro ad incontri e schermi fissi alla... **Street Fighter 2**. Prodigi dell'innovazione del mondo dei videogiochi. Unica differenza con l'innominabile sarà il fatto che il periodo in cui gli scontri si svolgono sarà il medesimo, ovvero l'epoca dei barbari. Gli sprite, naturalmente, sono sempre sul medesimo tema benché abbiano poco a che spartire coi predecessori, soprattutto per ciò che concerne la definizione. Il set di possibili lottatori comprenderà dieci figuri che vanno dal biondo armato di spada ad un energumeno nerboruto di dimensioni epiche, in grado di scatenare, con la sua super massa, un vero putiferio. Forbita presenza di figure femminili quali maghe, guerriere o spadaccine che poco hanno di femminile fuorché un paio di attributi... Nuovo schema dunque rispetto ai predecessori e grafica notevolmente migliorata, sia nel caso degli sprite che dei fondali ma soprattutto per ciò che concerne le Super Mosse che sembrano davvero massicce.

SUIKOENBU

DATA EAST PICCHIADURO IMMINENTE

Anche questo passibile di una quasi certa futura conversione per Sega Saturn, **Suikoenbu** è l'ennesimo picchiaduro ad incontri sulla falsariga dell'Innominabile. Curato dalla Data East, **Suikoenbu** butta discretamente bene in fatto di grafica e si compone di un set di undici giocatori provenienti da diverse località del mondo in un'epoca non meglio definita, più o meno all'inizio del quindicesimo secolo. Ogni partecipante possiede un differente tipo di arma ed un differente tipo di stile di combattimento: non manca neppure il beota che vi pigli a pesci in faccia.... Non ho parole: quando la pesca diventa forma di combattimento.

BACK FIRE

DATA EAST SPORTIVO IMMINENTE

Dalla Data East un gioco di rally dall'aspetto piuttosto accattivante. Diviso in sei diversi circuiti il gioco vanta un'inquadratura laterale, il che di sicuro non rende troppo facile la vita dato che, su schermo, non è neppure presente una pianta totale del circuito per cui dovrete far affidamento unicamente sui vostri riflessi. Potrete inizialmente scegliere fra solo due modelli di veicoli, tra cui, ovviamente, la solita unica, mitica ed incredibile Lancia Delta integrale... Speriamo che anche la giocabilità sia sugli stessi livelli...

NOVITA' CAPCOM A 32-BIT

Oltre a **X-Men** (vedi **Saturn Zone - MC**#13), la Capcom prevede di lanciare almeno altri due titoli per Saturn nei prossimi mesi. Il primo è **Megaman Saturn**, il primo platform a 32-bit ispirato al celebre eroe cibernetico. Speriamo in qualcosa di meglio di **Megaman: the Wily Wars**, uscito qualche mese fa per MD. Il secondo titolo in lavorazione è **Street Fighter: the Movie**, che sarà lanciato entro giugno. Si tratta del tie-in ispirato al film di **Street Fighter**. Noi vogliamo **Ghouls'N'Ghosts 2**, ekkekatz!

X-Men per Saturn: lo voglio!!!

HEBEREKE POPOON

SUNSOFT
PUZZLE
MAGGIO

Questo simpatico clone di **Tetris** è già uscito per SNES riscuotendo un ottimo successo in Giappone. La versione per Saturn vanta ovviamente una grafica molto più definita ed effetti speciali che solo una piattaforma a 32-bit è in grado di realizzare. Un temibile concorrente per **Super Puyo Puyo** 2, anch'esso previsto per Saturn.

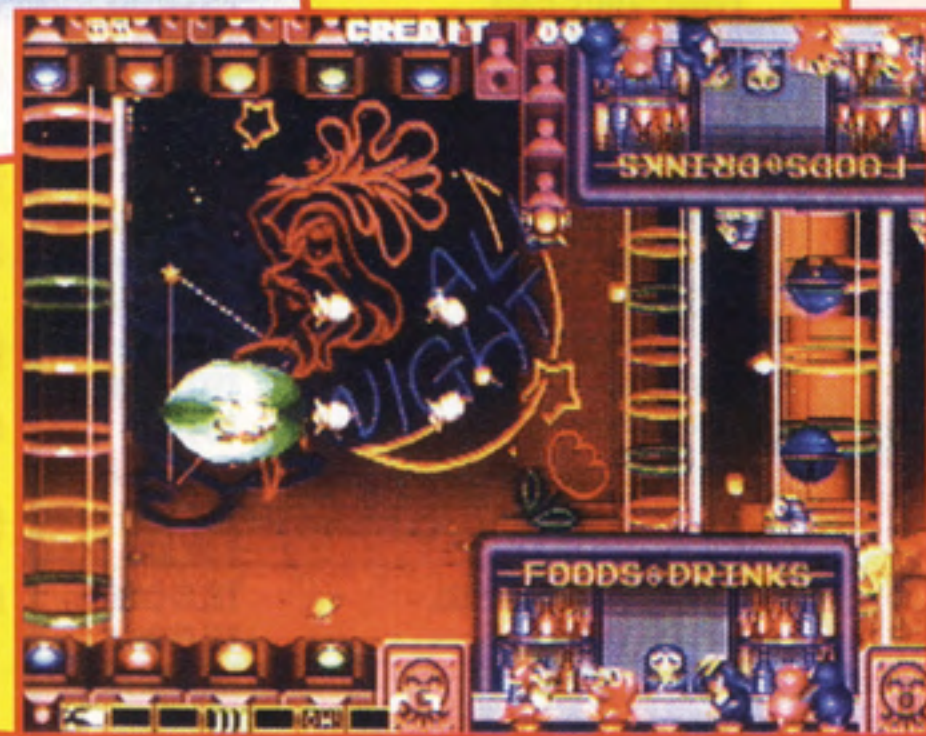
FATAL FURY 3

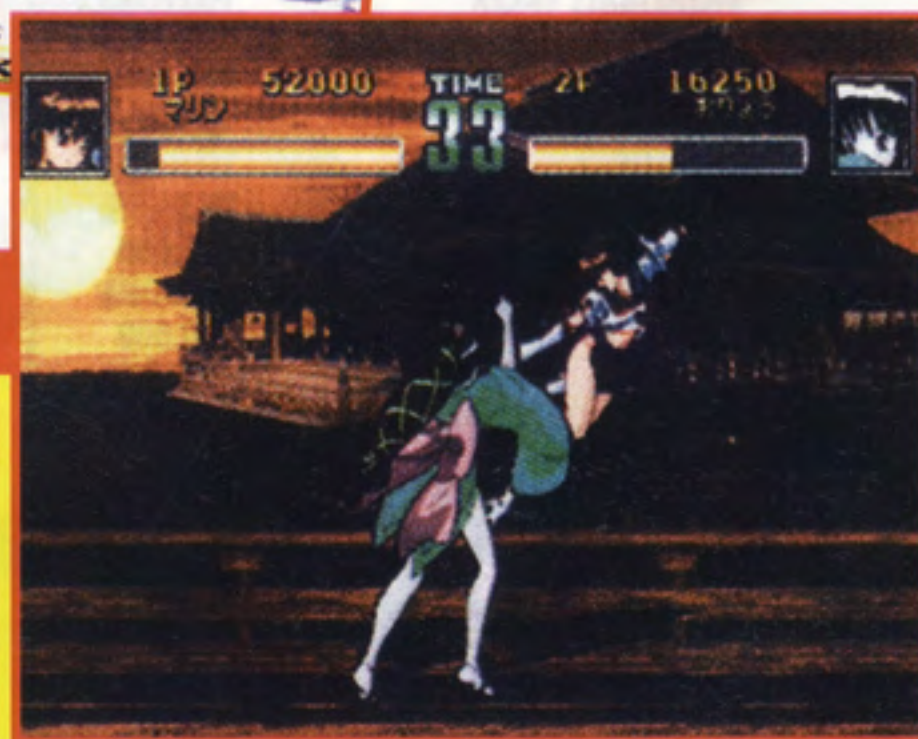
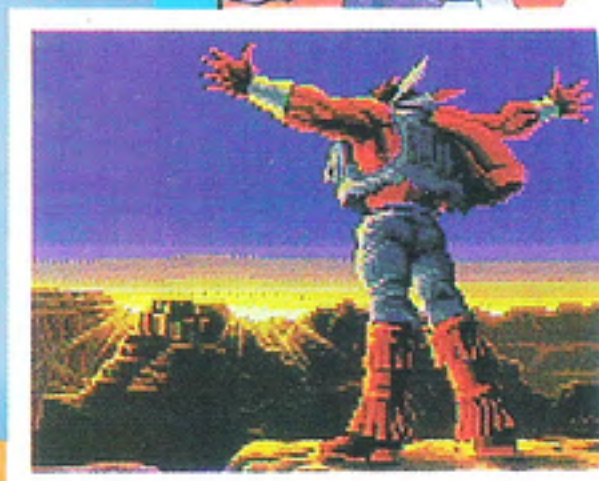
SINK
PICCHIADURO
IMMINENTE

Vai di picchiaduro! Dopo la grande sorpresa di **Street Fighter Zero** ecco che dalla SNK arriva la terza (che poi sarebbe quarta, dato che esiste pure la versione special alias 2/2...) di **Garoo Densetsu,** meglio noto in occidente quale **Fatal Fury.** La SNK non è andata tanto per il sottile ed il fattore grafico offertoci dal gioco già ci dimostra lo sfacelo di megabit che un gioco del genere può occupare. Pensate a centocinquanta mega? No, molti di più e il risultato davvero si vede. I fondali sono semplicemente epocali e gli sprite sono stati per l'ennesima volta ridisegnati in modo da acquisire una definizione grafica ancor più perfetta rispetto il predecessore. Stessa cosa per le animazioni e per le mosse speciali degli stessi: alcune, quelle più veloci o quelle che implicano una proiezione verso l'avversario, sono state corredate da ombre simili a quelle delle supermosse finali di **Super Street Fighter 2 Turbo**. Esse triplicano in pratica lo sprite principale creando un effetto visivo stupefacente. Nuovo set di personaggi, naturalmente, anche se molti degli originali resistono. A parte il mitico trio composto da Andy e da Terry Bogard nonché da Joe Higashi, vengono infatti ripresi personaggi della prima e della seconda versione quali, ad esempio, l'affascinante Mai Shiranui o il mitico boss Geese Howard. Nuovi personaggi, dunque e se ne contano almeno tre: una bellissima ragazza francese di nome Marie, un energumeno alto due metri e grosso come un armadio a sei ante che ricorda vagamente lo sprite di Haggar di Final Fight se non fosse per il nome che porta, ovvero Franco Bash. Immancabile anche il fustacchione di turno, capelli lunghi e fisico mozzafiato, noto all'anagrafe col nome di Bob Wilson. Picchiate gente, picchiate (solo nei videogiochi, mi raccomando!)...

SUPER PARODIUS AGAIN

KONAMI
SPARATUTTO
MAGGIO

Ed eccole qua, siore e siori. Queste sono le immagini ufficiali della versione a 32-bit di **Super Parodius Again** aka **Ultimate Parodius Deluxe Pack**, forse uno dei migliore sparatutto a scorrimento orizzontale mai creato. Abbiamo già avuto modo di giocare la versione per PlayStation, penalizzata da una serie di dannati rallentamenti che ne hanno compromesso la giocabilità. Tuttavia, la Konami assicura che il gioco per Saturn sarà decisamente più fluido... Vedremo. **Super Parodius Again** include anche l'originale **Parodius**, fino ad oggi disponibile solo per SNES e PC Engine DUO. Demenzialità a go-go!

PRETTY FIGHTER X

IMAGINEER
PICCHIADURO
FINE MAGGIO

Avete presente **Sailor Moon**? Bene, non c'entra un fico secco, però era bello dirlo. Soprattutto è bello che qualcuno abbia capito che il colorato mondo del picchiaduro ha stancato ormai da tempo: ci vuole qualche innovazione. Qui non ce n'è tantissima ,ma se non altro, al posto degli ormai arcinoti energumeni nerboruti e sudaticci, ci sono dodici bellissime pulzelle a darsele di santa ragione e quindi, in definitiva, un punto in comune con **Sailor Moon** lo abbiamo anche se, da quanto ci è dato vedere, il presente titolo della Imaginear sembra decisamente più incisivo, perlomeno sotto il profilo puramente grafico. Alcuni fondali sono davvero molto belli ed i personaggi in generale sono decisamente dettagliati. Sarà presente il classico modulo Versus in cui darsele di santa ragione con un amico o contro la macchina, nonché il modulo Story ed quello Team Battle. Aah, mi piace vedere le ragazze che se le danno...

DAYTONA USA

Ormai è risaputo: saranno le conversioni da coin-op a decretare il successo delle nuove console. Ora, se la Sony ha già stupito il mondo con il capolavoro della Namco - Ridge Racer - la Sega può contare sulla marea di gallate targate AM2. Tra queste, il gioco più atteso dai possessori del Saturn è sicuramente Daytona USA.
Mega Console ha seguito da vicino tutte le evoluzioni successive della versione da casa e adesso, a un mese dall'uscita del gioco, è lieta di presentarvi Daytona USA in tutto il suo splendore. Aaayeah!

Daytona Racing, la simulazione di corsa arcade può incredibile della storia, è finalmente in arrivo per Saturn. Come nell'originale, anche la versione casalinga include ben tre circuiti, uno più spettacolare dell'altro.
Il primo costituisce un ottimo banco di prova per i veterani di **Virtua Racing**. Fondamentale è imparare in fretta a padroneggiare il poderoso mezzo da corsa che pilotate. La grafica è eccellente, soprattutto se la confrontate con le primissime immagini che la Sega aveva messo in giro . Anche, qui, ogni minimo dettaglio del circuito reale è stato riprodotto con cura maniacale dai coders giapponesi dell'AM2.
Il secondo tracciato, Dinosaur Canyon, è veramente radicale distruttivo. Qui dovrete percorrere quattro giri e gareggiare contro trenta vetture, ma spesso vi ritroverete fuori pista perché distratti dal superbo panorama.
Infine, l'Expert Course: venti automobili e solo due giri da percorrere sulla carta non dovrebbero rappresentare un ostacolo insormontabile, ma dopo un paio di partite probabilmente cambierete idea. Che storia, eh?

LA VERSIONE DA BAR

Il cuore di **Daytona Racing** è costituito dalla nuova mother-board sviluppata dalla Sega e denominata CG Model Two. Il motore grafico è così sofisticato da visualizzare, gestire e muovere qualcosa come 300.000 poligoni al secondo. Il coin-op può animare fino a 60 frames al secondo. L'engine grafico di Daytona produce background e fondali caratterizzzati da qualcosa come 5,000 poligoni mappati, e scusatemi se è poco.
L'evoluzione rispetto a **Virtua Racing** e **Virtua Fighter** è netta: il Model One era in grado di visualizzare "solo" 180.000 poligoni al secondo, che corrispondono a 3.000 poligoni per ogni singolo frame di animazione.

LA VERSIONE SATURN

Il Saturn non è potente quanto il Model 2 e non può certamente muovere 300.000 poligoni mappati al secondo. Tuttavia, i maghi dell'AM2 hanno riprodotto fedelmente la spettacolare grafica del coin-op, ma soprattutto la sua incredibile velocità. Le foto che vedete in questa pagina sono tratte dalla versione completa al 75%. Quella definitiva sarà pronta per la fine di aprile. La maggior parte degli elementi del coin-op sono già stati inseriti nella versione casalinga e funzionano alla grande. C'è persino l'opzione che permette di switchare la prospettiva in tempo reale con la semplice pressione di un tasto. Due dei tre tracciati del coin-op sono già stati incorporati, ma considerando che l'engine funziona a meraviglia, non ci vorrà molto prima che anche il terzo sia incluso. Le differenze più evidenti tra il coin-op e la versione per Saturn riguardano la grafica. Se la risoluzione della versione arcade era 496*384, quella del 32-bit Sega non supera i 320*224 e ovviamente il numero di poligoni su schermo è stato ridotto per non compromettere la velocità del gioco. Tuttavia, le perdite non sono così gravi come si potrebbe pensare. Le foto parlano da sole, sebbene non siano in grado di restituire l'eccelsa fluidità del gioco, che, nella sua incarnazione elettronica casalinga vanta 30 frames al secondo. Ogni automobile è costituita da 160 poligoni a cui si aggiungono i 2000 e passa che formano l'area di gioco su schermo. La board del coin-op era fornita di un engine poligonale che il Saturn non possiede e che quindi può solo cercare di emulare attraverso i chip Hitachi SH2. Ora non ci resta che vedere la versione definitiva. Riuscirete a resistere fino al mese prossimo?

Daytona USA *sarà incluso nella confezione del Saturn americano*

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
CORSA

DATA DI USCITA
APRILE

Sviluppato dallo stesso team di **Out Run**, **Virtua Fighter** e **Virtua Racing**, **Daytona USA** promette di sbriciolare **Ridge Racer** per PlayStation...

IL VOLANTE

In occasione del lancio di **Daytona USA**, la Sega commercializzerà il Racing Controller, un galattico volante che permetterà di accrescere notevolmente il realismo del gioco. Il prezzo dell'aggeggillo è di 100.000 lire circa. Check it out!

L'AM2 è stato splittato in due: un team sta terminando la conversione di **Daytona** per Saturn, mentre un altro è già al lavoro su quello di **Virtua Fighter 2**...

La versione per Saturn include i tre percorsi dell'originale: Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon e Sea Side Street Galaxy!

SCO... tutta la veri...

Dopo aver visto questo demo, guarderete al 32X con occhi diversi...

ROBA DA RESTARE A BOCCA APERTA!!!

**L'entusiasmo iniziale per la nuova piattaforma ludica a 32-bit della Sega, suscitato dalle eccellenti conversioni di Doom, Mortal Kombat 2, Virtua Racing Deluxe e Star Wars® Arcade, non ha dissipato i dubbi degli utenti sulle effettive potenzialità del 32X. Ebbene, Mega Console vi presenta in esclusiva assoluta le prove che l'upgrade per Megadrive è una vera bomba tecnologica.
Se volete saperne di più, continuate a leggere!**

a cura di Matteo Bittanti

Ebbene sì, cari lettori, lo scoop è di quelli massicci: abbiamo messo le mani su un demo incredibile sviluppato dalla *Scavenger*, un'etichetta che riunisce ben undici team di sviluppo differenti, tra cui svettano sviluppatori del calibro di *Zyrinx* (gli autori di **Sub-Terrania** e **Red Zone**) e i meno conosciuti - ma altrettanto capaci - *Lemon. La Scavenger* intende pubblicare tre giochi per 32X e due per Saturn, probabilmente sotto etichetta Sega. Non esageriamo quando pensiamo che potrebbero rivoluzionare il panorama ludico a 32-bit. Le immagini che vedete in queste due pagine - tratte da versioni ancora incomplete dei loro giochi per 32X - dimostrano come le potenzialità del 32X siano state finora soltanto sfiorate. Francamente pensavamo che si potesse realizzare roba del genere solo su piattaforme come Saturn o PlayStation, ma a quanto pare anche i processori SH2 del 32X rullano di brutto. Anzi, secondo gli *Zyrinx*, il Saturn non differisce poi molto dal 32X in termini di potenza. Vi basti sapere che i programmatori ci hanno rivelato che alcune delle routine hanno sviluppato sul 32X non sarebbero altrettanto veloci su Saturn! Non abbiamo parole. Il primo titolo annunciato dagli *Scavenger* è **Batman Forever** per l'Acclaim, ma per ora la casa americana ha posto un veto alla pubblicazione delle immagini. Speriamo di mostrarvi qualcosa sul prossimo numero. Fidatevi, si tratta di qualcosa di veramente eccezionale. Val Kilmer, Tommy Lee Jones e Jim "*Ace Ventura*" Carrey, attualmente impegnati sul set di **Batman Forever** hanno girato una serie di scene extra che saranno incluse solo nella versione videoludica. Il gameplay di **Batman Forever** rappresenta un'evoluzione netta rispetto a **Doom**, dal quale trae comunque palese ispirazione. Anche qui dovrete attraversare corridoi alla ricerca dei cattivoni da stanare, ma graficamente parlando, il gioco degli *Zyrinx* è tutta un'altra cosa e dovrebbe colmare il vuoto lasciato da **Alien Trilogy**, previsto solo per Saturn. Con titoli come **Batman Forever, Virtua Fighter, Wing War** e una caterva di altri, il 1995 sarà un'annata d'oro per il 32X. Adesso checkatevi le pictures, guys...

Zyrinx e Lemon sono team di sviluppo danesi già noti ai tempi dell'Amiga. Le cose migliori, tuttavia, le hanno realizzate su piattaforme Sega...

DEMO DESERTICO (LEMON)

Senza un briciolo di rallentamento o flickerio, i *Lemon* - altra potenza della scuderia *Scavenger* - hanno creato un ambiente desertico caratterizzato da sfumature incredibili che mostrano appieno la superiorità della palette del 32X rispetto a quella del Megadrive e di altri sistemi in circolazione. L'effetto di Goraud Shading è veramente eccellente. In questo demo sorvolate una base militare ultra-definita graficamente. Non vediamo l'ora di mettere le mani sul gioco finito!

ZYRINX

I grandiosi programmers danesi che hanno reso grande il Megadrive con titoli come **Sub-Terrania** (migliore sparatutto del 1994) e **Red Zone** (un altro sparatutto eccellente), sono emigrati sul 32X e noi di **Mega Console** abbiamo visto un mega demo tratto dai loro futuri progetti che ci ha lasciato a bocca aperta. Siccome non siamo egoisti, ve lo mostriamo in tutto il suo splendore...

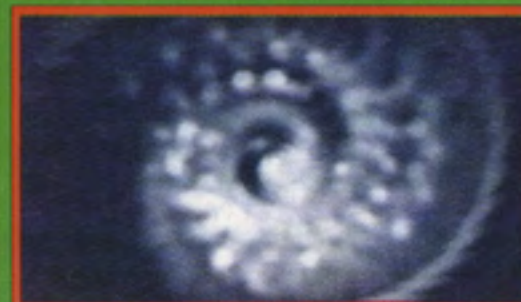
TEXTURE MAPPING

Nessuno ce la fa contro gli *Zyrinx.*! Scommetto che se **Doom** lo avessero convertito loro anziché un ameno gruppo della Sega, lo avremmo giocato senza stupidi cornici... Guardate queste schermate: texture mapping a tutto schermo ultra fluido. E checkatevi il riverbero della luce del sole... Galattico!

POLIGONI (ZYRINX)

Se pensavate che la grafica di **Virtua Racing Deluxe** e di **Star Wars® Arcade** fosse un po' piattina, date un'occhiata a queste incredibili immagini che mostrano una città poligonale perfettamente ricostruita. Non c'è trucco e non c'è inganno: niente dannato full motion video, siore e siori. Gli ambienti non sono pre-calcolati, ma generati in tempo reale dai poderosi chip del 32X! Il dettaglio e la velocità dell'azione sono semplicemente incredibili e rendono l'ambiente urbano di **Metal Head** terribilmente spartano in confronto!

ANCHE GLI SPRITES!

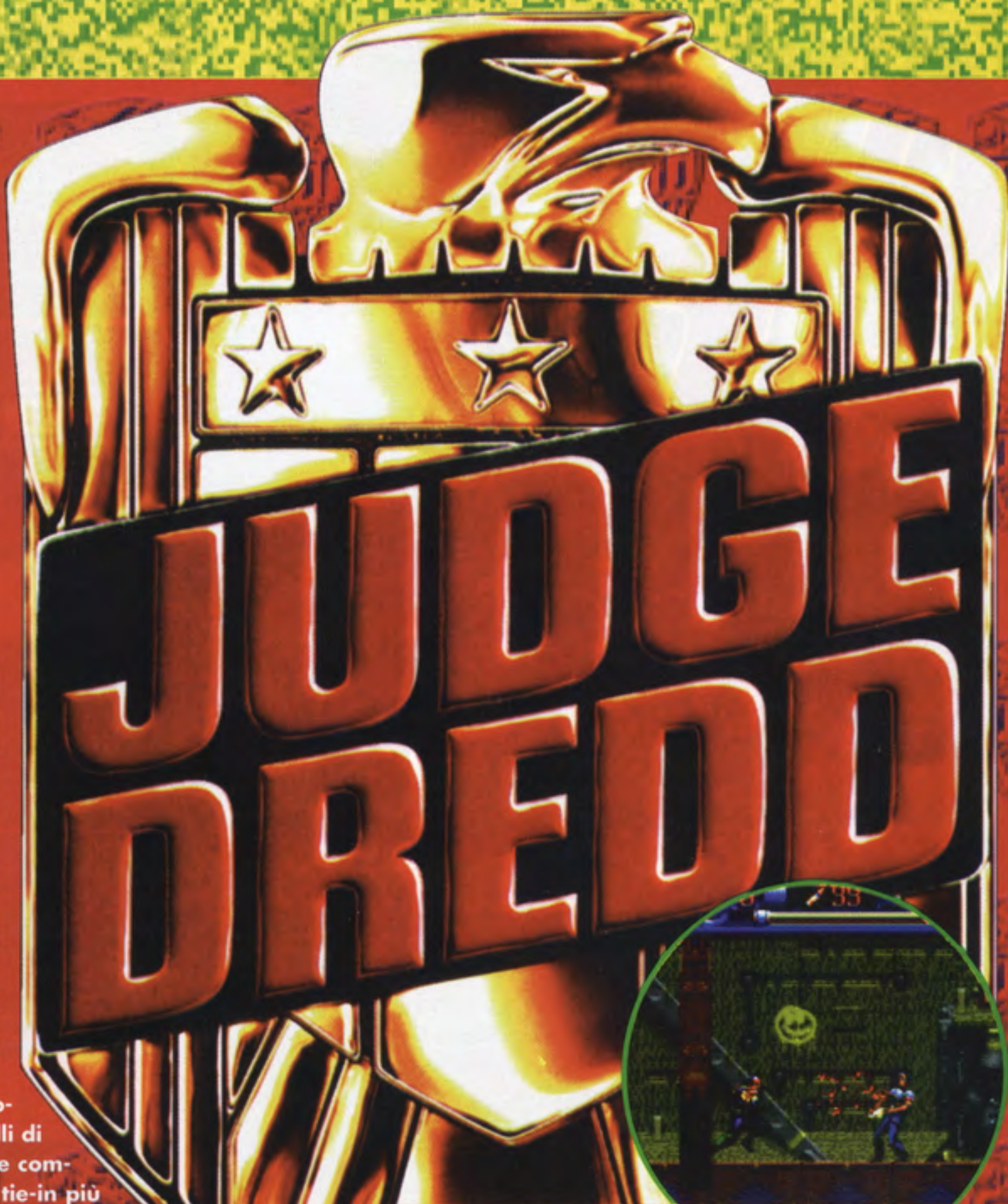
La maestria degli *Zyrinx* non si limita alla manipolazione dei poligoni. Checkatevi questi spettacolari effetti realizzati a partire da semplici sprites!

BAGLIORE DELLE LENTI

Provate a girarvi verso il sole per vedere effetti di luce incredibili. Questo si chiama "talento"...

Avete presente quel tipo che vi scruta malissimo dalla copertina? Beh, il suo nome è Dredd, Joe Dredd, ma se non lo chiamate Judge, è quasi certo che vi scaricherà addosso l'intero caricatore del suo fucile a pompa, il Lawgiver. Come promesso sul numero scorso, Mega Console vi presenta in anteprima una nuova megaproduzione targata Acclaim: Judge Dredd. Vi anticipo solo che non avremo pietà.

IL VIDEOGIOCO

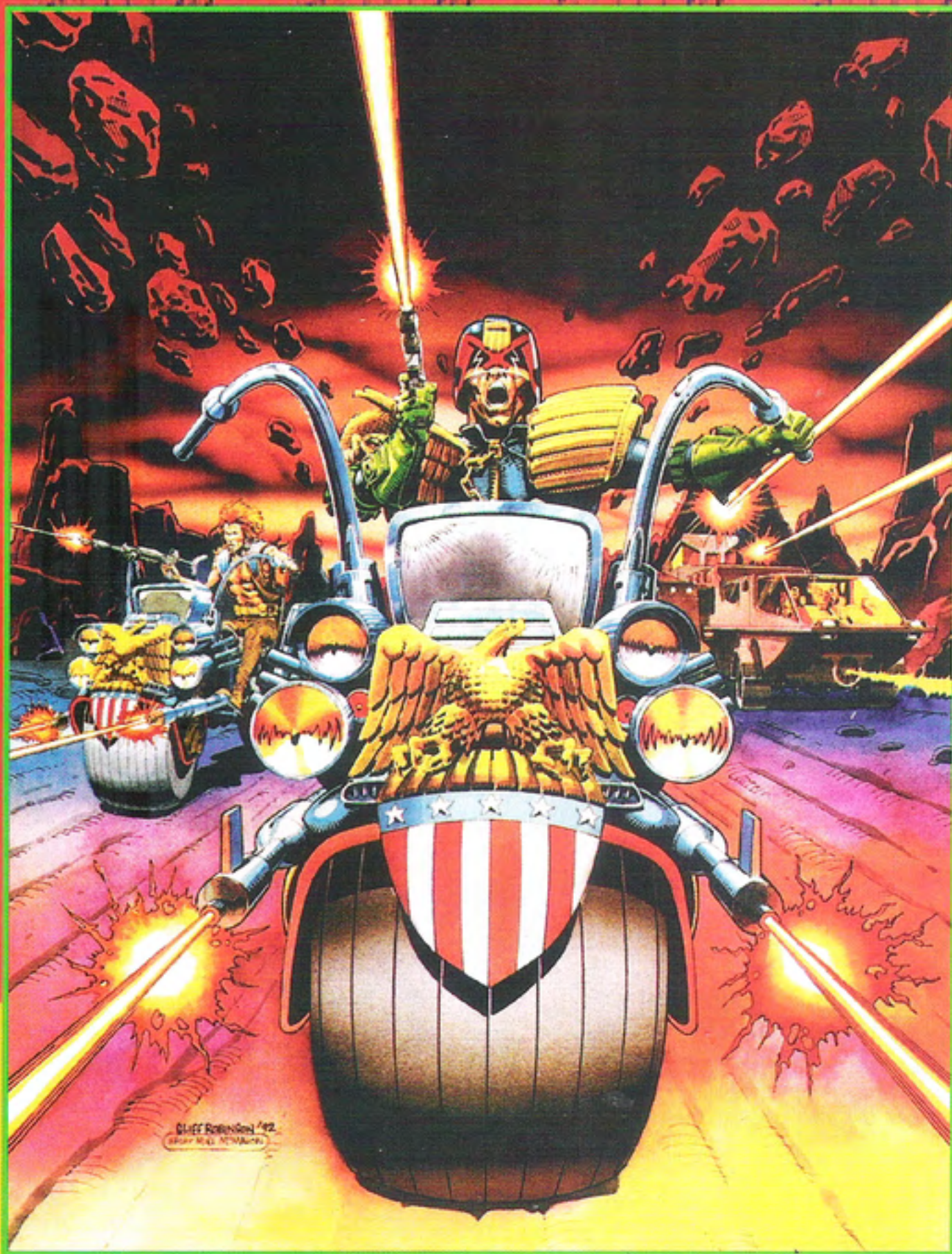
La multinazionale numero uno del divertimento elettronico americano, l'Acclaim, è veramente scatenata di questi tempi. Una software house *normale* si sarebbe presa una pausa dopo titoli del calibro di **Mortal Kombat 2** per 32X - la migliore conversione mai realizzata dell'omonimo picchiaduro - e soprattutto **NBA Jam Tournament Edition** per Megadrive (entrambi recensiti sul numero #13 di **Mega Console**), godendosi gli introiti miliardari e festeggiando dal mattino alla sera sulla spiaggia di Malibu. Ma la Acclaim non è una software *normale*. Già, perché nel frattempo ha acquistato il team degli Iguana Entertainment e lo ha immediatamente messo a lavoro su **Turok: The Dinosaur Hunter**, uno dei titoli più attesi per Ultra 64. Non solo: ha preso per l'orecchio i tizi della Probe (quelli di **MK 1 & 2**, per intenderci) e ha affidato loro due compiti difficilissimi: realizzare non uno ma due dei tie-in più attesi dell'anno: **Batman Forever** e, appunto, **Judge Dredd**. Come avrete intuito, qui parleremo del secondo. Terminati **Stargate** e **Pagemaster**, i Probe hanno cominciato a lavorare a questo progetto, la cui uscita nei negozi è prevista per luglio, in contemporanea con il film. Attualmente, quattordici programmatori sono al lavoro sulle numerose versioni previste.

La trama del gioco è molto semplice ed è tratta direttamente da una delle avventure più celebri del Giudice. Per eliminare una volta per tutte il tutore della Legge per eccellenza, Death - il rivale per antonomasia - favorisce la fuga di Rico, un clone malvagio di Dredd, da un laboratorio di ricerca ultrasegreto. Dredd dovrà fermare il replicante prima che possa provocare massacri tra civili. Tradotto in cifre, il videogioco di **Judge Dredd** vanta quattordici livelli a multiscorrimento, dei quali sette riproducono in forma elettronica i principali momenti del film, mentre i rimanenti sette si ispirano direttamente alle strisce del fumetto. Il totale? Sedici megabittoni di violenza digitale. Come in **Alien 3** e in **Stargate**, i Probe hanno optato per una struttura abbastanza convenzionale: **Judge Dredd** è il classico action/platform inzuppato di sparatorie, inseguimenti e combattimenti fino all'ultimo bit. In ogni sezione, il nostro eroe dovrà portare a termine una serie di missioni che consistono nell'eliminare un determinato criminale oppure liberare dagli ostaggi prima che facciano una brutta fine. Armato del suo fedele fucile a pompa, Dredd avrà a che fare, suo malgrado, con una masnada di tarpani usciti direttamente dalle pagine dei fumetti della 2000AD, tra cui i Dark Judges, Judge Death e il terribile Mean Machines Angel, senza dimenticare, ovviamente, Rico. Nei bassifondi della metropoli futuristica - l'azione si svolge nel ventiduesimo secolo - Dredd potrà recuperare un'intera serie di strumenti di devastazione, come disintegratori laser, granate, missili a ricerca di calore etc.
La battaglia è appena cominciata.

IL FUMETTO

Judge Dredd rappresenta uno dei vertici della produzione fumettistica inglese. Un vero e proprio *cult-comic*. Al contrario della maggior parte dei super-eroi americani caratterizzati da un'insopportabile *political correctness*, **Judge Dredd** è un laido b***ardo che adempie al suo ruolo di giudice di quell'aborto ipertecnologico di Mega City One massacrando i dannati criminali che affollano le sue strade. E' il **Punisher** del futuro, che non crede più - e forse non ci ha mai creduto - al potere di recupero della legge e della giustizia, per questo non esita a spararvi un colpo sul grugno se buttate una cartaccia per terra. Un mix tra un borghese piccolo piccolo e **Robocop**. Se amate alla follia - e dovreste - personaggi come **Lobo** o **Marshal Law**, sappiate che hanno un grosso debito culturale nei confronti di **Judge Dredd**. L'universo allucinante di Dredd nasce dalla collaborazione di due artisti come John Wagner e Carlos Ezquerra. Il padre spirituale di Dredd è Wagner, che lo ha concepito come un personaggio totalmente incorruttibile, educato sin dall'infanzia al rispet-

ZAMPE IN ALTO, TAMARRO!

Judge Dredd è armato di un fucile a pompa estremamente devastante, il Lawgiver. L'arma è talmente sofisticata che reagisce esclusivamente agli impulsi di Dredd, giacché i chip che ne regolano il funzionamento sono stati programmati per operare solo in sua presenza. Nel gioco, tuttavia, il Giudice potrà usufruire anche di altri strumenti di distruzione, quali fucili a colpi dirompenti, granate, bombe ad orologeria, missili a ricerca di calore. Potrete trasportare più di un'arma alla volta, selezionandola con la semplice pressione di un tasto. Non avrete a disposizione un numero di proiettili infiniti, quindi cercate di dosare quelli che avete. Fortunatamente, munizioni extra sono reperibili un po' dovunque...

La megalopoli più estesa del Ventiduesimo secolo era East-Meg One, ma dopo che fu rasa al suolo con ordigni nucleari per ordine di Dredd, Mega City One è diventata la più grande

to della legge ad ogni costo. La Legge per la Legge. Dredd è l'incarnazione cartacea dell'imperativo categorico kantiano, ma i suoi metodi sono ben lontani da quelli suggeriti dal filosofo tedesco. Carlos Ezquerra ha tradotti in disegni le idee di Wagner: il look dei personaggi e degli ambienti sono nati dalla sua leggendaria matita. Nel 1977 usciva il primo numero di una rivista di comics destinata a diventare una vera e propria leggenda di lì a poco: 2000AD. Sulle sue pagine, **Judge Dredd** ha maciullato per diciotto anni i peggiori criminali dell'universo, incontrando addirittura **Batman** in un crossover semplicemente leggendario. Al pari di altre produzioni tipicamente inglesi (vedi lo splendido ***Dr.Who***), **Judge Dredd** è rimasto a lungo praticamente sconosciuto al di fuori del Regno Unito, e solo verso la fine degli anni '80 ha raccolto intorno a sé schiere di estimatori anche in America ed Europa, dove comunque rimane un fenomeno decisamente underground. Il rispetto paranoico del binomio legge-e-ordine lo porta ad eccessi di violenza che non conoscono pari. Ma nelle strisce di **Judge Dredd** l'eccesso è normativo. Egli è allo stesso tempo giudice, giuria ed esecutore materiale della pena. Non ammette alcuna forma di mediazione: tutto tempo sprecato. Non crede al pentimento, alla libertà condizionata. Se butti per terra una lattina vuota o se parcheggi in

Gli anfibi di Judge Dredd sono galattici. Probabilmente Caterpillar

IL FILM

Il progetto di realizzare la trasposizione videoludica di **Judge Dredd** risale ad oltre quindici anni fa. Nel 1980, infatti, il produttore Charles M.Leppincott aveva acquistato in esclusiva dalla 2000AD, la casa editrice di **Judge Dredd**, i diritti per farne un film. Una serie di problemi di carattere finanziario avevano ritardato più volte la ripresa delle scene. Tra gli sceneggiatori c'era persino Tony Scott - fratello di Ridley **"Alien"** Scott - nonché regista di film come **Top Gun** e **Una Vita al Massimo** (quest'ultimo sceneggiato da Tarantino). In un primo tempo, il ruolo di Dredd era destinato ad Arnold Schwarzenegger. La regia era stata affidata a Tim Hunter (l'autore di **River's Edge**, uno dei migliori film interpretati da Keanu Reeves), ma il progetto fu abbandonato per i numerosi impegni di

PARLA O SEI FRITTO!

La parte sonora del videogioco non è ancora stata ultimata, ma secondo le ultime indiscrezioni, i Probe non avranno a disposizione sufficiente memoria per digitalizzare la leggendaria battuta di Dredd, ***"Freeze, Perps!"*** ("Zampe in alto, tamarro!", o giù di lì). Ci auguriamo, tuttavia, che rimanga dello spazio libero per un accompagnamento musicale che sfrutti appieno le potenzialità del chip Yamaha del nostro amato Megadrive.

MA QUANTO CONSUMA?

Se il Ranger Solitario poteva contare su Silver, Dredd non è da meno. Grazie alla Lawmaster, una futuristica motocicletta dotata di armamenti che farebbero invidia a un F22, il Giudice può spostarsi rapidamente e falciare intere schiere di avversari. Non solo: Dredd può anche pilotare la Lawmaster a distanza per mezzo di un telecomando, richiamandola in caso di bisogno. I Probe hanno persino aggiunto qualche potenzialità in più, che non vi anticipiamo per non rovinarvi la sorpresa. Detto altrimenti: al momento, non lo sappiamo, ma la ***press release*** dice così...

MEDIOEVO PROSSIMO VENTURO

doppia fila, **Judge Dredd** ti fa saltare la brodaglia grigia, puoi starne certo. La sua filosofia di vita va accettata, non giudicata. D'altronde Dredd ha a che fare con gentaglia come Judge Death - il Giudice Morte - l'immagine speculare, simmetrica e in qualche modo analoga a Dredd. Death guida le forze del male che attentano costantemente la giustizia. I metodi di Dredd e Death sono gli stessi, ma solo il primo combatte per un dannato ideale, mentre il secondo non crede a nulla. 2000AD esce ancora oggi ed è reperibile presso le migliori fumetterie italiane ad un prezzo molto contenuto (3.000 lire). Oltre alle vicende di Mega City One potrete leggere anche le avventure di *Slaine* e *March 3*. Esiste inoltre una rivista mensile dedicata esclusivamente al Giudice, che, sorprendentemente, si intitola **Judge Dredd Magazine**. Se non andate d'accordo con l'inglese, potete sempre buttarvi sugli albi della Play Press, che negli ultimi anni ha pubblicato alcuni numeri monografici. In ogni caso, leggetelo: ne vale veramente la pena

Judge Dredd è solo un piccolo frammento letterario dell'immensa produzione della 2000AD. Al pari delle americane Marvel e Detective Comics, anche la casa editrice inglese ha creato un vero e proprio universo fumettistico regolato da leggi proprie. I disegnatori della 2000AD hanno rappresentato ogni aspetto del ventiduesimo secolo fumettistico a partire dalla classica guerra nucleare (le cosiddette *Atomic Wars*) che ha spazzato via gran parte della popolazione del pianeta e ha provocato una serie di mutazioni genetiche aberranti tra i sopravvissuti. Questi ultimi si sono raccolti in poche grandi Mega City, metropoli stratificate una volta simbolo del progresso tecnologico umano ed ora ridotte ad immensi centri di smaltimento dei rifiuti. Dove una volta c'era

New York, oggi c'è Mega City One, che si estende dal Maine al South Carolina, mentre al posto di Gerusalemme e Londra ci sono rispettivamente New Jerusalem e Brit-City. Al fine di conservare una qualche forma di legislazione, ogni Mega City è retta da uomini prescelti che incarnano non solo il potere di legiferare, ma anche quello di giudicare e -

Schwarzy. A quest'ultimo è stato preferito Sylvester Stallone, fresco dal successo del fantascientifico **Demolition Man** diretto dal milanesissimo Marco Brambilla. Il regista di **Judge Dredd** è il giovane Danny Cannon, autore di **The Young Americans**, ancora inedito in Italia. Ventiseienne, Cannon parla di **Judge Dredd** come di un mix tra **Guerre Stellari** e **Ben Hur.** Modesto, non c'è che dire. La sceneggiatura è stata scritta da Steven **"Die Hard"** De Souza, che i lettori di **Mega Console** avranno immediatamente riconosciuto come il regista di **Street Fighter: The Movie**. Le riprese del film sono cominciate a marzo presso i leggendari Shepperton Studios inglesi (recentemente acquistati dai fratelli Scott), mentre alcune scene aggiuntive sono state realizzate sui set di Pinewood. Dopo il Wesley Snipes biondo di **Demolition Man**, il buon Sly dovrà vedersela con Arman Assante che nel film di Cannon interpreta Rico, uno psicopatico criminale intenzionato a conquistare Mega City One. E, proseguendo con i parallelismi, se in **Demolition Man**, il buon Sylvester poteva contare su quella manza apocalittica di Sandra **"Speed"** Bullock, qui il Rambo del ventiduesimo secolo avrà al suo fianco Diane Lane alias Judge Anderson, una telepate più ganza del mitico Consigliere Deanna Troi di **Star Trek: Next Generations**. Oltre a Stallone ed Assante, incontreremo anche Rob Schneider, Joan Chen, Jurger Prochnow e Max Von Sydow (sono lontanissimi i tempi di Ingmar Bergman, eh Max?).

Il budget del film è di oltre 70 milioni di dollari, pari a 110 miliardi di lire. La prima è prevista per luglio e sarà accompagnata dall'uscita del gioco.

E noi ci saremo...

I fans del fumetto sono rimasti sconvolti dalla notizia che Sylvester Stallone si toglierà l'elmetto protettivo nel corso del film, cosa mai verificatasi in diciotto anni di avventure cartacee... ***"Non me lo sarei mai aspettato da lui"****, ha dichiarato un fan di Dredd in lacrime*

lad- dove necessario - giustiziare i corrotti e i criminali. Judge Dredd appartiene a questa elitaria categoria. Fuori dalle Mega City, la vita

è impossibile: le periferie sono ridotte a deserti radioattivi e popolate da

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
ACTION

DATA DI USCITA
LUGLIO

Mega City One è un inferno di cemento suburbano che strizza l'occhio alla Los Angeles allucinante di **Blade Runner**

VIENI AVANTI, DREDDINO...

Il videogioco comincia nei bassifondi di Mega City One. Alle vostre spalle potrete notare una decrepita statua della Libertà (vedi ***Il Pianeta delle Scimmie***). Ci spostiamo quindi nelle fogne della città (vedi ***Robocop 3***) fino ad arrivare nella cittadella del male, ***Cursed Earth***. Qui ci scontreremo con i mutanti e i Dark Judges. Queste sezioni sono a loro volta suddivise in tre momenti fondamentali, al termine delle quali dovremo superare un mega boss finale. Tra questi segnaliamo Judge Death e i Warbots, enormi robottoni dotati di poteri telecinetici (vedi ***Akira***).

Si ringrazia la 2000AD per le immagini di Judge Dredd presenti in questa pagina, nonché la Synergi Pictures Entertainment Inc. e Synergi Productions NV Inc. per le foto tratte dal film.

THE WORLD POPULATION AND ANTI-POPULATION
Data collection: Ransom & Brighton plc

creature mutanti che non hanno più nulla di umano. E' in questo ambiente che a volte i criminali costruiscono delle vere e proprie cittadelle del male. *Cursed Earth* (Terra Maledetta) è una di queste, e circonda Mega City One. La città vera e propria è costituita da una serie di immensi palazzi simili alle nostre case popolari che contengono oltre 60.000 persone. Circa il 50% degli abitanti della metropoli vivono in questi elefantiaci alveari, mentre gli altri devono accontentarsi di sopravvivere in qualche modo nelle strade o nei veicoli abbandonati come il Toot di *Once Were Warriors*. Il tasso di disoccupazione è altissimo (pari all'87%), soprattutto perché gran parte dei servizi sono completamente automatizzati. La criminalità è molto diffusa: i reati più comuni sono l'assassinio e le aggressioni a scopo di estorsione. I criminali arrestati finiscono nelle *Iso-Cubes* - celle criogeniche analoghe a quelle del film Demolition Man - per un periodo di tempo direttamente proporzionale al crimine commesso. E chi resiste all'arresto? Un bel buco sulla fronte non glielo leva nessuno...

FAI 13 CON
SISTHEMA PERSONAL
VERSIONE DISCO 3"1/2 WINDOWS
VERSIONE DISCO 3"1/2 MS-DOS
12X
IL NUOVO PROGRAMMA PER LO SVILUPPO DI SISTEMI
TOTOCALCIO
TOTIP
ENALOTTO
• 5 tipi di condizionamento
• 1024 colonne giocabili
• Riduzione a garanzia 12 per il Totocalcio 10 e 11 per Totip e Enalotto
• Statistiche On-Line sul sistema introdotto
• Avanzati metodi di spoglio automatico
FUTURA PUBLISHING
SOLO 16.900 LIRE

Gioite, o fans degli sparacchini! E' cominciata una nuova era del divertimento elettronico a 32-bit: dopo Star Wars® Arcade arriva un secondo blastatutto poligonale sviluppato da quei mandrilli della Sega: Stellar Assault. Mega Console ve lo presenta in anteprima con l'abituale tempismo...

Dopo aver monopolizzato la scena videoludica degli anni '80, oggi gli sparatutto sono praticamente scomparsi dalla produzione a 16 bit. Nel 1994 sono usciti veramente pochissimi titoli per Megadrive, tanto che non è esagerato lamentare l'estinzione della categoria. Ve li ricordate giochi come **X-Ranger**? I capolavori della Technosoft? Giurassici. Ormai ai fans dei blastatutto non resta che darsi all'ippica oppure sciropparsi un bel 32X. Ebbene sì, la lista delle uscite previste per l'upgrade a 32-bit della Sega include una serie di sparatutto decisamente interessanti. Oltre all'eccellente **Star Wars® Arcade**, fedele conversione di **Virtua Star Wars®** (recensita qualche mese fa proprio su queste pagine) e a **Motherbase** (un clone di **Zaxxon**), si aggiunge ora **Stellar Assault.**

Precedentemente conosciuto come **Bullet Fighters**, **Stellar Assault** si svolge in un ambiente spaziale interamente tridimensionale. A differenza di **Star Wars® Arcade**, nel quale eravamo costretti a seguire un itinerario ben preciso, qui possiamo muoverci in tutte le direzioni, in quanto l'area di gioco è a 360 gradi. Come sapete ormai benissimo, i chip Hitachi permettono al Mega 32X di visualizzare fino a 50.000 poligoni mappati al secondo e **Stellar Assault** ne sfrutta parecchi. In questa simulazione spaziale potrete scegliere il vostro caccia interstellare tra i due disponibili: il *Feathers 1* e il *Feathers 2*. Le prestazioni delle due astronavi sono notevolmente differenti: la prima ha dimensioni più ridotte, ma è estremamente veloce ed agile. Dotato di un'eccellente accelerazione, il *Feathers 1* è il più indicato per superare le numerose barriere di asteroidi o per sfuggire rapidamente alle controffensive aliene. Tuttavia ha un grande limite: una corazza poco resistente. Su questo piano, il *Feathers 2* è decisamente più affidabile, in quanto possiede una serie di scudi capaci di limitare notevolmente i danni provocati dai siluri dei nemici. Il *Feathers 2* - consigliato ai neofiti - è decisamente più grande del primo modello, e ospita due piloti, uno dei quali si occupa esclusivamente della gestione degli armamenti. Infatti - come in **Star Wars® Arcade** - è stata inclusa l'opzione di gioco simultaneo per due players. Mentre uno dei due pilota la navicella, l'altro si occupa di affettare le navi aliene a colpi di laser. Rispetto a **Star Wars® Arcade**, tuttavia, qui lo sforzo per centrare i bersagli sarà maggiore, per via dell'area di gioco assai più estesa. Non solo: i combattimenti sono resi più difficili dal livello di Intelligenza Artificiale dei vostri avversari, capaci di "imparare" la vostra strategia di attacco e di pianificare rapidamente contromisure. Purtroppo i programmatori della Sega non hanno incluso la possibilità di selezionare più di una visuale di gioco - a differenza di **Virtua Racing Deluxe** - ma per sopperire alla mancanza è stato incluso un replay chiamato *Trace Play* che vi permette di rivedere i momenti più esaltanti dei vostri combattimenti siderali come se li aveste videoregistrati, una possibilità questa presente anche in **Street Racer** per Megadrive o in numerose simulazioni di corsa per PC.

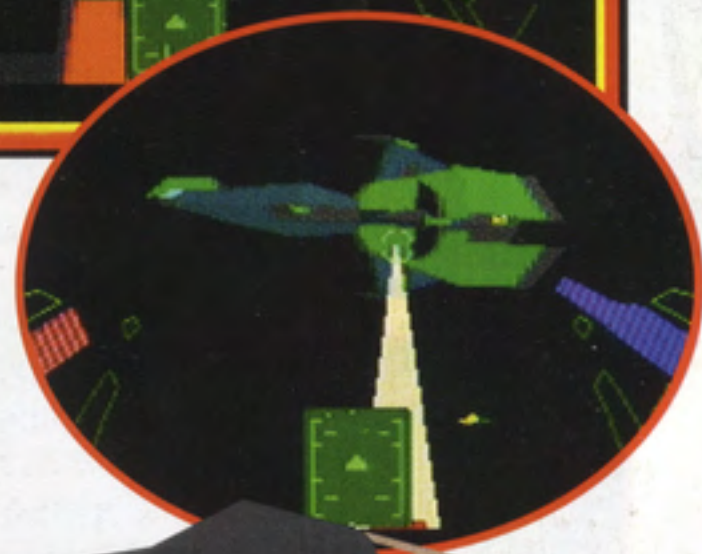
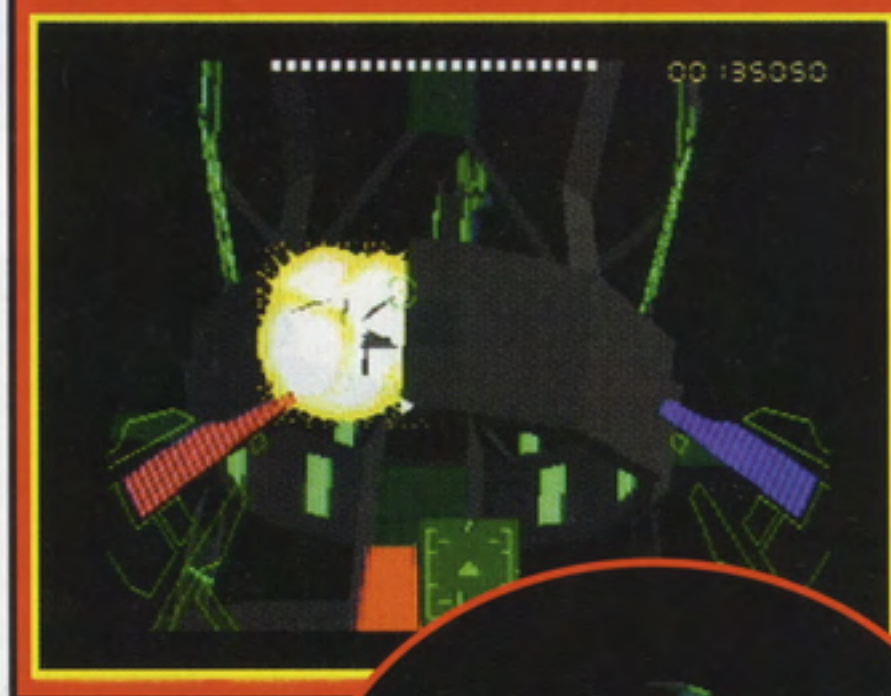
I programmatori della Sega hanno sfruttato abbondantemente i chip audio del 32X, includendo una serie di frasi digitalizzate che dovrebbero superare lo standard settato dal magnifico **Silpheed**, tutt'oggi uno dei migliori sparaspara mai realizzati su una console Sega.

StarWing 2? Mai sentito nominare...

Il 32X finalmente inizia a rendere...

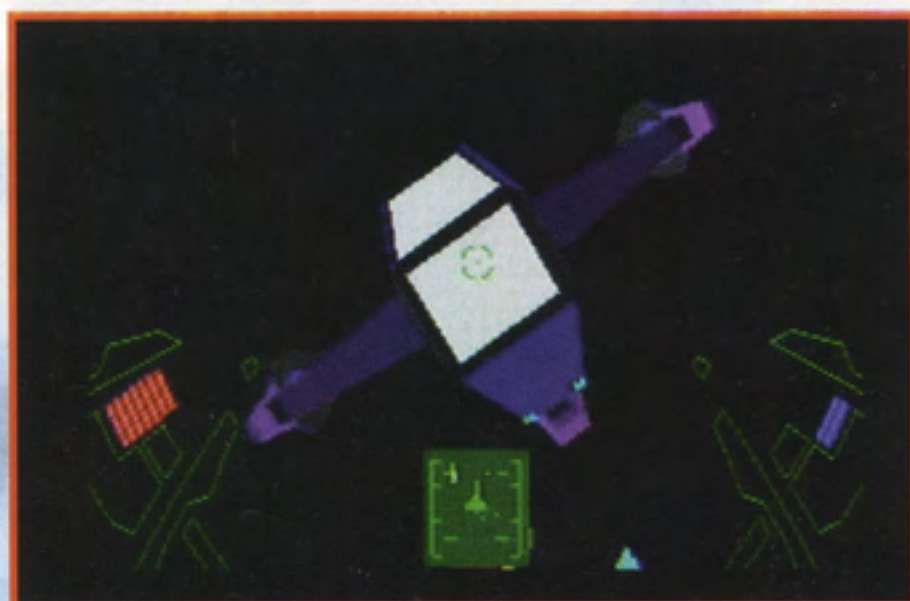
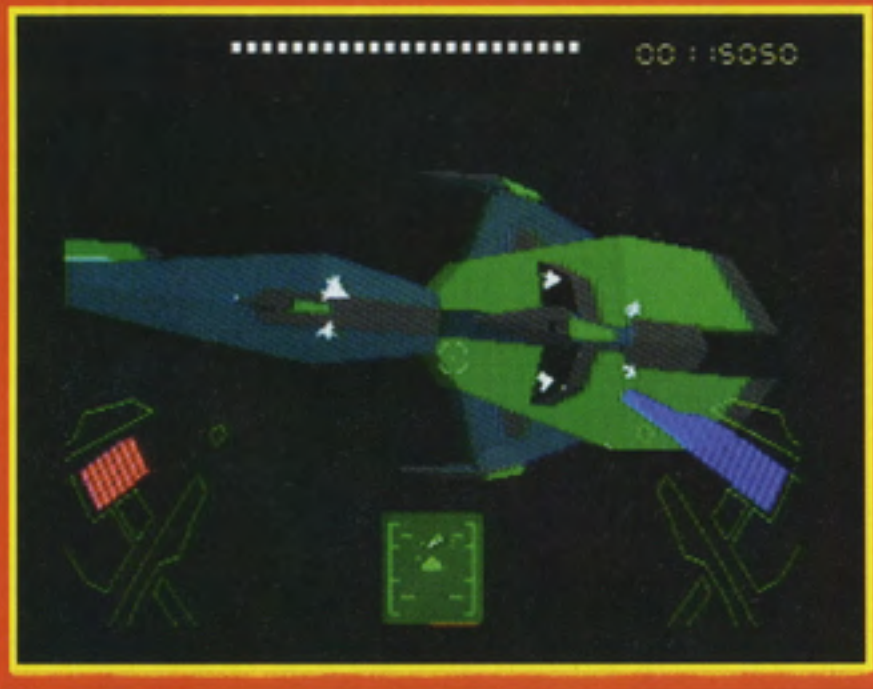
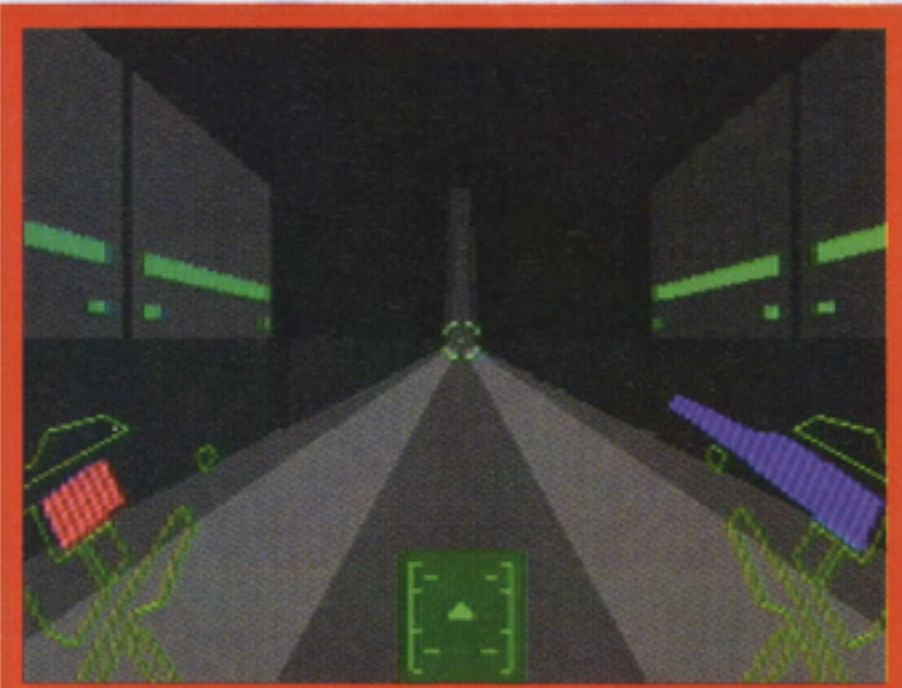
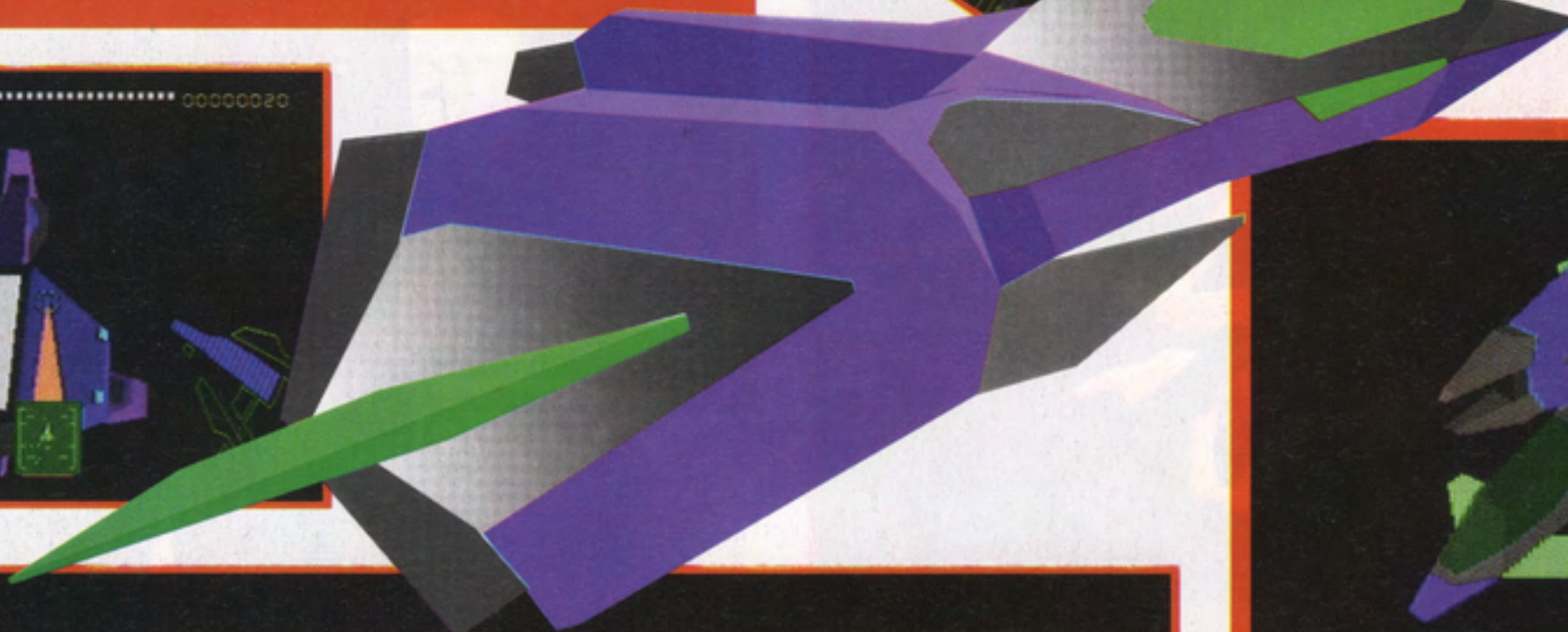
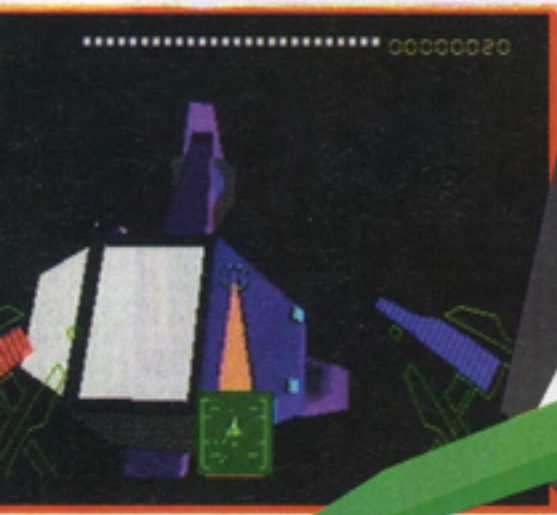
LLAR
AULT

IMPOSSIBLE MISSION

Grazie al cielo, le prime missioni si svolgono negli spazi siderali, così non dovrete preoccuparvi eccessivamente di scheggiare le ali del vostro caccia contro il marciapiede. Ma dopo un po' gli scenari si faranno terribilmente incasinati: sarete costretti ad effettuare slalom alla Tomba per evitare un frontale con i velivoli spaziali avversari, nonché le costruzioni aliene sparse sulle varie colonie. Grazie alle potenzialità dei chip Hitachi del 32X, gli sviluppatori della Sega hanno potuto ricostruire poligonalmente la superficie di un pianeta alieno, una fascia di asteroidi, una base militare marziana, il suo interno (!) e un satellite orbitante. Se la giocabilità di **Stellar Assault** sarà qualitativamente proporzionale alla sua grafica, ci ritroveremo di fronte ad uno dei migliori sparatutto mai sviluppati per un sistema casalingo. Per saperlo, non vi resta che continuare a seguire **Mega Console**... See ya!

PORCA PUPAZZA, MI SONO PERSO

Il superamento della linearità di **Star Wars® Arcade** consente ai videogiocatori di spaziare letteralmente per l'intera area di gioco. Per facilitare il compito ai novelli *Buck Rogers*, gli sviluppatori della Sega hanno incluso un radar che vi segnala la presenza di astronavi nemiche nello spazio e gli eventuali obiettivi. Quando raggiungete i caccia alieni, il radar vi informa della loro targettizzazione ("*lock-on*"), facilitando la loro distruzione. Non solo: il vostro quartier generale vi manterrà costantemente informati della situazione della battaglia siderale: è in gioco il destino dell'intera galassia!

STELLAR ASSAULT

CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
SPARATUTTO
USCITA
GIUGNO '95

Cannoni perforanti! Laser protonici! Alabarda spaziale! No, forse quella era un'altra cosa...

E chi ha bisogno del Saturn con questi titolazzi per trentadueics?

MEGA DRIVE

AERO
THE
ACROBAT

edimedia

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA

MEGA DRIVE

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA,

CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,

SCOPRICI CON LA

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR IV

THEME PARK

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA, CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE, SCOPRICI CON LA

GAME GEAR E 32X

e d i m e d i a

LA PRIMA VENDITA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA CORTESIA, CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE, SCOPRICI CON LA

IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

Alle Olimpiadi di Atlanta manca ancora un bel po', ma sta già per uscire il primo gioco ufficiale: è la solita US Gold a buttarsi a pesce su questo tipo di licenze e a presentarci quest'ottima cartuccia. E' ormai da tempo immemore che questa software house ci propone le conversioni olimpiche nella loro forma più classica: la simulazione multievento: Barcellona e Lillehammer non sono che gli ultimi due esempi di un filone che si perde negli albori della storia dei videogiochi. Evidentemente ora alla casa britannica devono aver pensato che, alla lunga, questo genere doveva aver stancato perché, in definitiva, erano sempre le medesime discipline ad essere rappresentate. Hanno così pensato ad un platform, che in effetti è un genere originale se parliamo di Olimpiadi, ma è strautilizzato per qualsiasi altro tipo di conversione o gioco originale. Lasciando da parte queste disquisizioni puramente commerciali, bisogna sottolineare che il protagonista di questa avventura è Izzy, la mascotte ufficiale dei XXIII° Giochi Olimpici-. Questo nuovo personaggio si inserisce in quella lunga schiera di mascotte che sono entrate per sempre nei nostri cuori, come l'orsetto Cobi di Mosca '80, l'ominide Thingi di Barcellona '92 o il gatto Doo-Daa (come scordarselo) di Seul '88, che però non avevano potuto godere di un trasposizione in videogioco come Izzy. In genere però le mascotte sono esseri viventi (uomini o animali), mentre in questo caso ci troviamo davanti a qualcosa che somiglia ad un grossa patata blu, anche se però di un tubero non si tratta: in pratica non si capisce cosa sia. Quello che però grandi e piccini vogliono sapere è quale missione deve svolgere questo essere per giungere alla fine del gioco. Semplice, deve recuperare i cinque anelli del simbolo olimpico prima dell'inizio dei giochi. E' superfluo ricordarvi che presto vi daremo una fantasmagorica recensione completa.

Non preoccuparti, in fondo se fallisci salteranno solo i Giochi Olimpici!

Ecco il nostro eroe esibirsi in un perfetto numero di rimbalzi

POTEVAMO STUPIRVI CON EFFETTI SPECIALI E COLORI ULTRAVIVACI

Lo schema generale del gioco ha ben poco di originale e l'accento è stato posto soprattutto sulla giocabilità. Le ambientazioni e in generale l'aspetto grafico globale somigliano non poco ai titoli della serie Sonic, anche se in termini di giocabilità Izzy è molto più vicino a **Cool Spot**. Il gioco comunque si sviluppa in maniera tutt'altro che lineare con il giocatore che è costretto a spostarsi avanti e indietro per gli schemi alla ricerca di bonus, punti ed oggetti necessari per poter proseguire. Molto importanza rivestono le medaglie disseminate per i vari livelli: infatti basta un semplice contatto con i nemici per mettervi in serio pericolo di morte e un secondo colpo risulta fatale. Qui entrano in gioco le sopracitate medaglie: ogni tre esemplari raccolti, guadagnerete un tot di energia così da poter continuare indisturbati.

BUBUSETTETECUCU'

I programmatori della US Gold hanno veramente riempito questo **Izzy's Quest For The Olympic Rings** con una marea di bonus segreti: numerose aree sono infatti nascoste nei fondali e permettono a Izzy di sfuggire almeno temporaneamente ai propri nemici. Particolarmente pericolose sono le uova che, annidandosi in posti particolarmente insidiosi, possono arrivare a impensierire il nostro eroe quando meno se lo aspetta. Noi vi abbiamo avvisato, il resto dovete farlo voi.

PICCOLO SPAZIO PUBBLICITA'

I programmatori vogliono che Izzy catturi la vostra attenzione per tutto il tempo e così ecco che, se abbandonate il vostro personaggio per qualche secondo, lui inizierà ad esibirsi con simpatiche animazioni. Una delle più gustose lo vede intento a giocherellare con gli anelli sulla coda, coda che dimostra che non si tratta di una patata e aumenta ancora di più la nostra confusione. Inoltre per potervi calare meglio nella spirito del gioco è presente un esauriente demo che, oltre a mostrarvi tutto quello che sarà in grado di fare il vostro personaggi durante il gioco, vi mostra anche l'antefatto. Potrete vedere quindi i cattivoni che hanno rubato i cinque anelli e che rincontrerete durante l'avventura sotto forma di guardiani di fine livello.

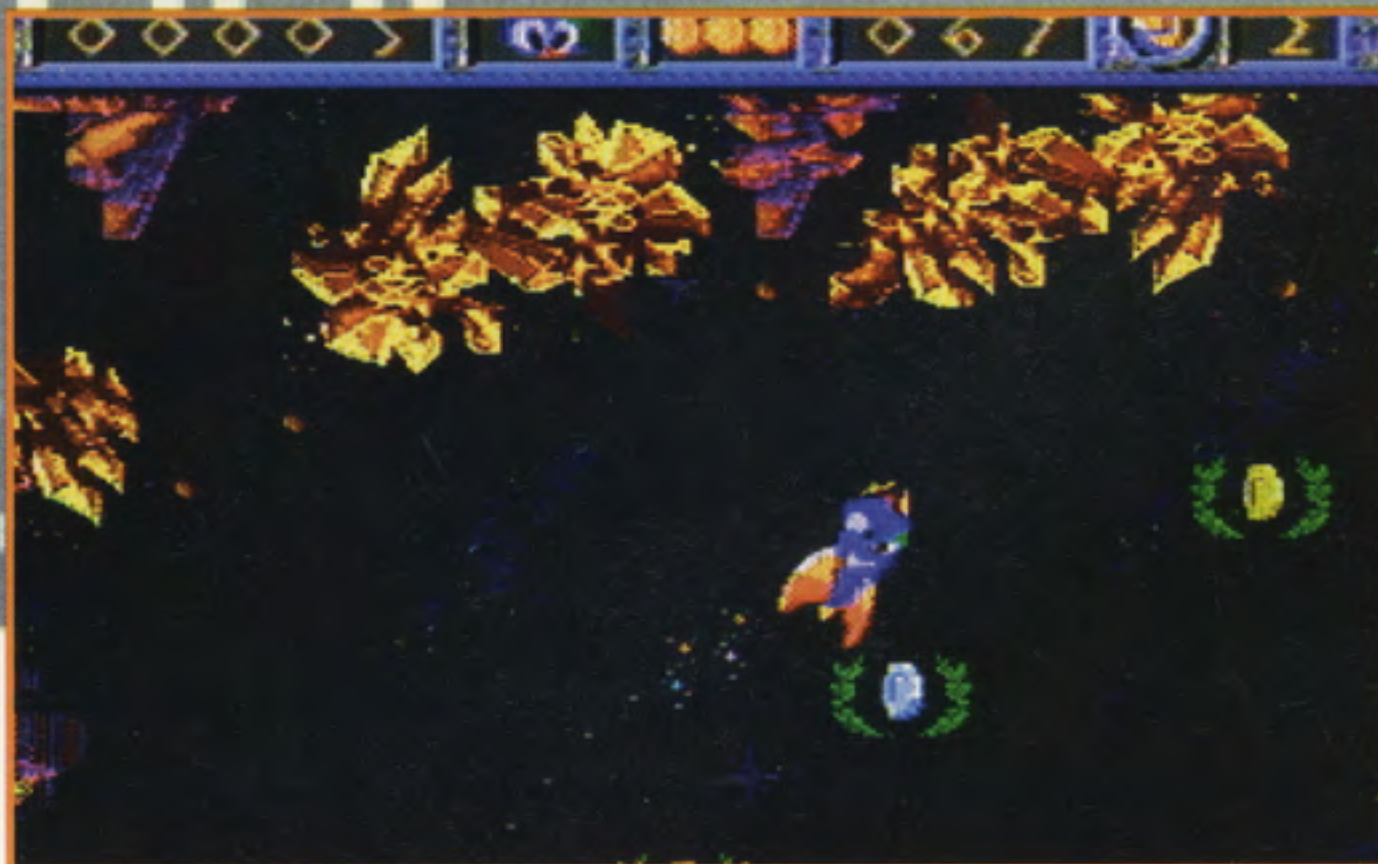
E' UN MISSILE? E' UN AEREO? MA NO, E' UNA PATATA (FORSE)

Un'altra caratteristica particolare di Izzy (che ci complica ulteriormente la vita nel nostro lavoro d'identificazione) è la capacità di questo essere di cambiare forma grazie a particolari icone da raccogliere in giro per i livelli. Le trasformazioni cui può incorrere sono numerose e non tutte collegate ai giochi olimpici: il numero preciso non è ancora stato reso noto, ma non dovrebbero essere meno di otto.

Altra qualità piuttosto interessante di **IQFTOR** è come i livelli vengano interrotti, di tanto in tanto, da alcune fasi prettamente atletiche in cui il nostro Izzy deve dimostrare di valere il posto di mascotte ai Giochi Olimpici. Lo potremo quindi vedere impegnato in esibizioni come la corsa ad ostacoli, il lancio del disco e il salto in lungo. In palio per queste simpatiche prove c'è l'acclamazione da parte dei vostri sostenitori oppure l'umiliazione di vedersi irridere nel caso di una performance non particolarmente esaltante.

Inoltre, di tanto in tanto vedrete apparire la scritta intermittente "Elder Challenges": in questo caso avrete l'occasione di accedere ad alcuni livelli bonus in cui lottare per avere dei punti o del tempo in più per lo schema successivo. Queste fasi bonus sono totalmente distaccate dal resto del gioco e comprendono livelli come la passeggiata spaziale o il viaggio stellare.

AUTHENTIC OLYMPIC GAMES 100 Atlanta 1996 COLLECTION

Ach.. Se solo riuscissi a raggiungere quella farfalla...

Mah... Sarà veramente una patata o che altro?

CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
PLATFORM

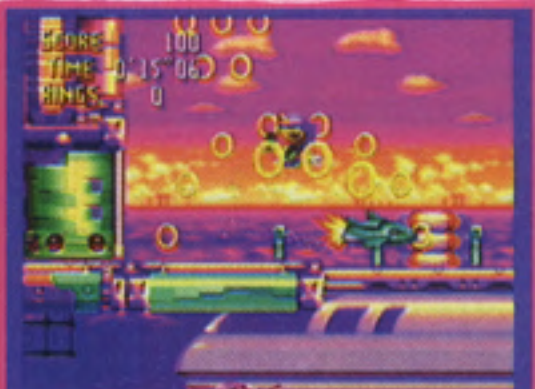
DATA DI USCITA
MAGGIO

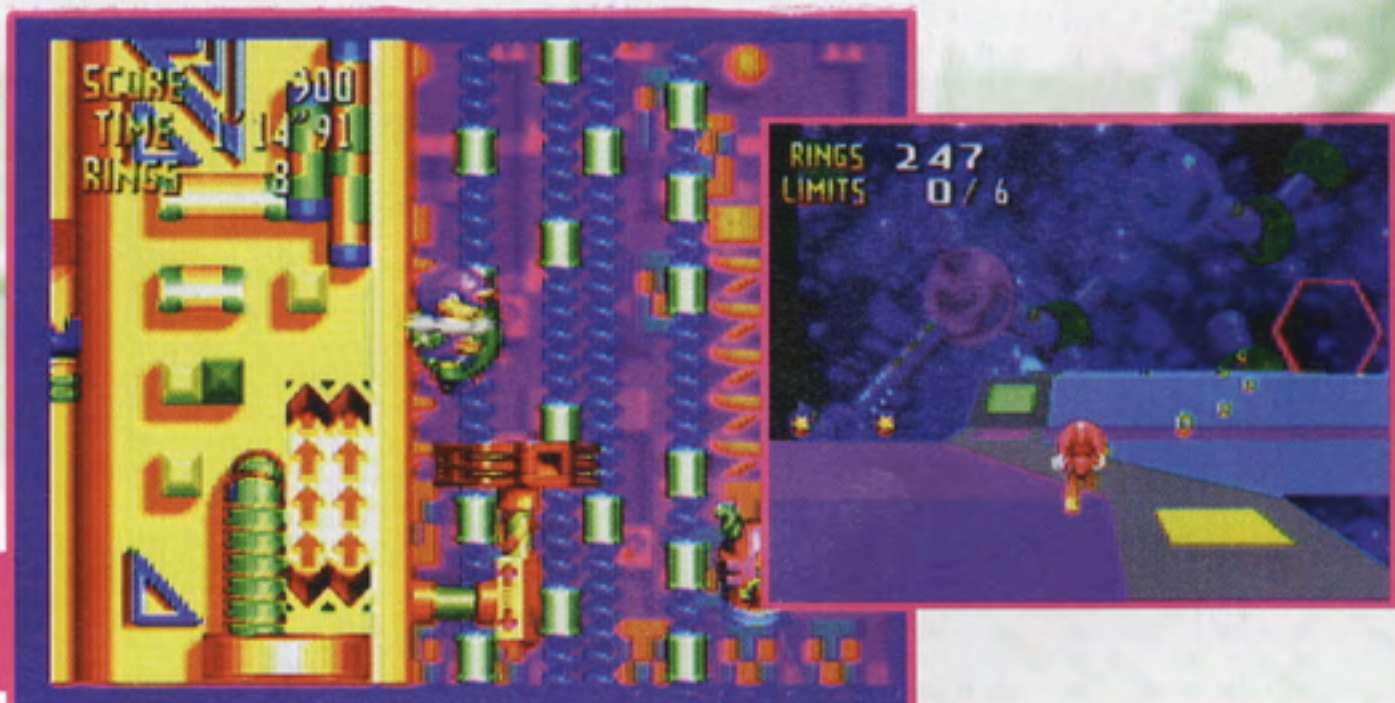
Io però preferivo le simulazioni multievento in caso di Olimpiade. Non ci sono già troppi platform?

CHAOTIX

Dopo la mega anteprima del mese scorso, Mega Console torna a colpire con Chaotix, il primo spin-off a 32-bit della saga di Sonic.

Tutti si aspettavano che la Sega avrebbe supportato il lancio del 32X con una nuova avventura di Sonic. Si è parlato più di una volta di una conversione di SegaSonic, il coin-op isometrico, e invece... Ciccia. Sono passati quasi sei mesi dal lancio dell'upgrade a 32-bit Sega e del porcospino blu non si è vista neppure l'ombra. Mmm, il primo Sonic The Hedgehog è uscito solo due anni dopo la commercializzazione del Megadrive. Dovremo aspettare tanto per vederlo sui 32X? Ma chi se ne frega, dopotutto? La Sega sta lavorando ad un platform radicale distruttivo che promette di far dimenticare Sonic in mezzo nanosecondo. Sonic chi? Visto: già scordato...

Orbene, il gioco in questione è Chaotix, il primo platform "alla Sonic" a non includere Sonic. Ebbene sì, il cast di questo giochillo a 32-bit è in larga parte inedito rispetto a quello che abbiamo imparato a conoscere con i platform a 16-bit, il che ci porta ad avanzare un ardito parallelismo: Chaotix sta a Sonic come *Star Trek: The Next Generation* sta allo *Star Trek* originale... Un elemento di raccordo tra le due serie tuttavia c'è: Knuckles - co-star di Sonic The Hedgehog 3 e protagonista di Sonic & Knuckles - riconfermato anche in Chaotix, un platform da 24 mega bittoni che dovrebbe finalmente rendere giustizia alle potenzialità del 32X, cosa che non si può certo dire della maggior parte dei giochi visti finora.
Le immagini di questo speciale sono tratte da una versione completa al 60% e tuttavia già danno un'idea dell'incredibile ricchezza grafica del nuovo platform Sega. Ma andiamo con ordine.

MANSELL & GRETEL

Uno degli aspetti più interessanti di **Chaotix** è data dall'originalità del gameplay. A differenza dei giochi di piattaforme convenzionali in cui guidate un semplice sprites attraverso una serie di livelli più o meno incasinati, in **Chaoti**x controllate due beoti alla volta, legati tra loro da una banda elastica. Ebbene sì, avete letto bene: anche nel modo di gioco singolo, controllate comunque due sprites, il che dovrebbe conseguentemente raddoppiare il livello generale di incasinamento. Ogni volta che dirigete il vostro sprite da una parte, non potete prescindere dal fatto che l'altro tizio è legato a voi. Se non prendete il giusto slancio quando saltate un precipizio, la forza di gravità avrà la meglio e precipiterete entrambi. Ma il secondo omino non è semplice zavorra. Come in **Donkey Kong Country** per SNES, il vostro compagno può rivelarsi indispensabile per superare alcuni ostacoli altrimenti insormontabili.

***Chaotix** vanta una serie di finali differenti che accrescono non poco la longevità del gioco*

MI CONSENTA...

Chaotix è il primo platform Sega caratterizzato da una doppia modalità di gioco di tipo cooperativo. A dire il vero avevamo già visto una forma di cooperazione in **Sonic The Hedgehog 3** e in **Sonic & Knuckles**, ma in questo incredibile platform a 32-bit, i due personaggi sono letteralmente "inseparabili", per dirla alla Cronemberg. Come potrete immaginare, è tutt'altro che facile guidare i due tizi, almeno le prime volte, quindi un po' di pratica è caldamente consigliata... **Chaotix** vanta oltre 25 livelli e sarà disponibile all'inizio di giugno, sempre e solo per 32X!

*In **Chaotix** incontreremo un nuovo personaggio della assurda cricca di Sonic: Espio il Camaleonte, Charmy Bee l'Ape, Vector il Coccodrillo...*

Ogni livello è introdotto da una schermata a tema. Per le schermate a compito di matematica, la Sega si sta attrezzando.

OH, VI IMPARO IO

Il cospicuo demo che abbiamo visto ha dissipato ogni dubbio sulla giocabilità di **Chaotix**. Per i più scars... ehm, per i meno esperti è possibile fare un po' di pratica prima di buttarsi nella mischia... Non solo: le mosse basilari sono addirittura mostrate su schermo con l'ausilio di diagrammi ed immagini. I più sgamati possono comunque saltare il tutto ed accedere direttamente al gioco vero e proprio.

STRETCH!

Ancorando il vostro partner e correndo come degli ossessi, potete allungare al massimo la banda elastica creando una tensione.

BOING!

Rilasciando il pulsante, potrete sfruttare la tensione accumulata sull'elastico in due modi. A mò di catapulta, sviluppando uno slancio devastante che vi permette di sorvolare ostacoli quali precipizi o scolaresche di tarpani in gita...

SQUISH!

...oppure scagliare il vostro partner a tutta birra contro gli avversari, sbriciolandoli come dei Colussi sotto un Caterpillar.

*La palette grafica di **Chaotix** rende giustizia al 32X: rispetto a Sonic 3 il numero di colori è quadruplicato!*

...E NON È FINITA!

Incorporare delle sezioni speciali nei platform Sega è diventata una consolidata tradizione e **Chaotix** non sfugge alla regola. I bonus stages dell'ultima fatica della grande "S" sono addirittura sensazionali e dimostrano la superiorità dell'hardware del 32X sulle altre piattaforme a 16-bit attualmente in circolazione, Jaguar compreso (eh, eh, eh). **Chaotix** vanta tre sezioni speciali, anche se il demo giocabile che abbiamo visionato ne includeva solo due. Nella prima precipitate a velocità warp all'interno di un tunnel rotante strapieno di bonus e power-up, ma anche di uscite. L'obiettivo è chiaramente quello di cattare al volo i bonus evitando accuratamente le scritte "exit", che porrebbero fine alla cuccagna. Il treddì è impressionante e l'incredibile velocità di questa sezione la rende sconsigliabile dopo i pasti. Il secondo bonus stage non è meno galattico dal punto di vista tecnico. Vi ritrovate all'interno di una serie di gallerie di forma esagonale farcite di anelli e di mine anticarro. Anche i più ingenui avranno capito che lo scopo della vita è ciapare anelli in gran quantità saltando le mine. Questa sezione è un mix tra uno dei sottogiochi di **Sonic 2** e di **Sonic 3**, ma la grafica è tutta un'altra cosa. Checkate le pictures, se non ci credete, lettori di poca fede...

SI PRESENTA BENE

Chaotix vanta una schermata di presentazione all'inizio di ogni livello che ne anticipa i contenuti e le peculiarità. Dopo aver completato con successo una sezione del gioco, potete selezionare quella successiva anziché procedere in modo sistematico, proprio come nel bellissimo **Gunstar Heroes** della Treasure. Il vostro personaggio si trova davanti a un pannello in movimento: premendo il pulsante al momento giusto potete accedere ai mondi successivi. Non solo: se il vostro partner non vi soddisfa (ehm...) potete sempre dropparlo al termine di un livello e sceglierne un altro. Ricordate però che quando si cambia la strada vecchia per la nuova, si sa quel che si lascia, ma non quel che si trova... Cara vecchia saggezza popolare...

E' addirittura possibile selezionare il tempo di gioco preferito: "mattina", "pomeriggio", "sera" e "notte". Che storia, eh?

***Chaotix** non è il titolo dell'ultima compilation techno di Molella, ma un mega platform da 24 Mbit targato Sega!*

*In **Chaotix** potete scaraventare i tarpani fuori dallo schermo godendovi un gradevole effetto tridimensionale...*

LA CRICCA

Ok, **Sonic** non c'è, e allora? Vi sembra forse un buon motivo per buttare il giochillo nel cestino? Ekkekatz, anche **Chaotix** ha una sua dignità. **Mega Console** vi presenta in anteprima i primi quattro personaggi: Knuckles, Espio, Vector e Charmy Bee. A questi si aggiungono Bomb, Mighty ed Heaby. Una bella ciurma, non c'è che dire...

KNUCKLES

Una vecchia conoscenza, già incontrata in **Sonic the Hedgehog 3 e Sonic & Knuckles**. L'echidna-Predator mantiene anche in **Chaotix** i suoi super poteri: **Knuckles** vola come un fringuello e si arrampica meglio dell'Uomo Ragno.

ESPIO

Un simpatico camaleonte, assolutamente incapace nell'arrampicamento, ma dotato di una coda rotante ultra-potente. Pur non essendo veloce come **Knuckles, Espio** è particolarmente agile in piano...

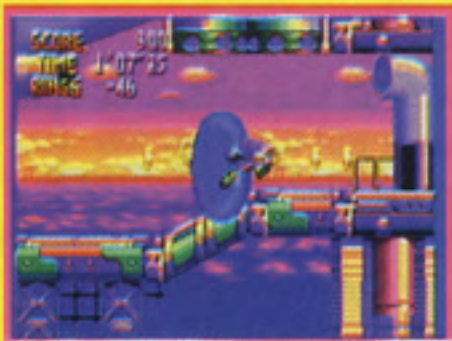
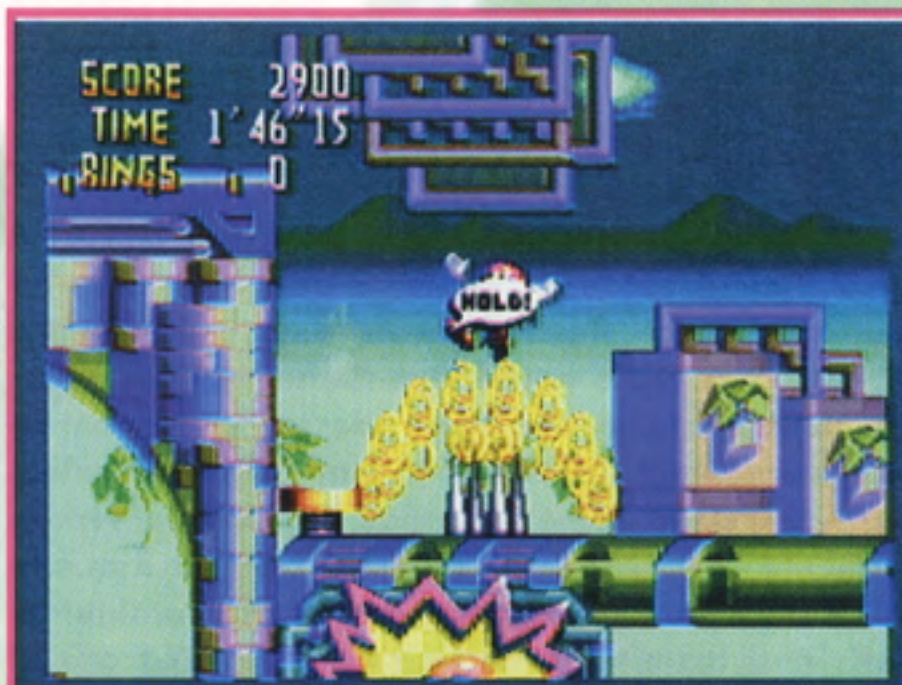
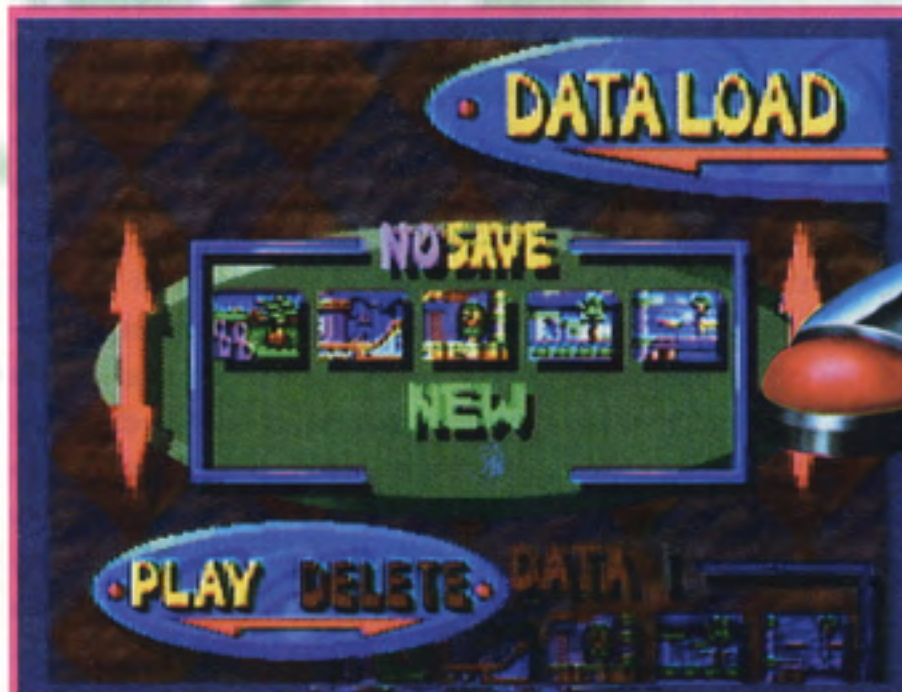
VECTOR

Nonostante il nome, ha poco a che fare con i pneumatici. **Vector** è un coccodrillo... Anzi, no, un alligatore... Bah, chi ci capisce qualcosa, io non ho ancora capito la differenza tra cammello e dromedario, se è per questo... Fatto sta che **Vector** è il tizio più veloce del gruppo e può costituire un partner eccellente in un livello come Speed Slicer...

CHARMY BEE

La cugina dell'Ape Magà. Minuta e timida, **Charmy Bee** vi sorprenderà con le sue battute pungenti. Vola spensierata nei cieli blu di **Chaotix** ed è particolarmente adatta ad affrontare un livello aereo come Amazing Arena...

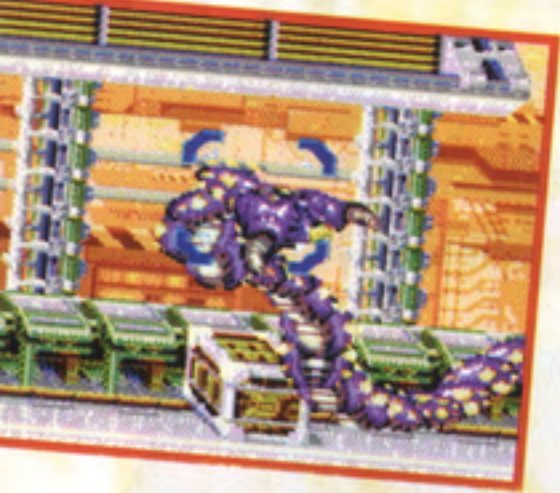
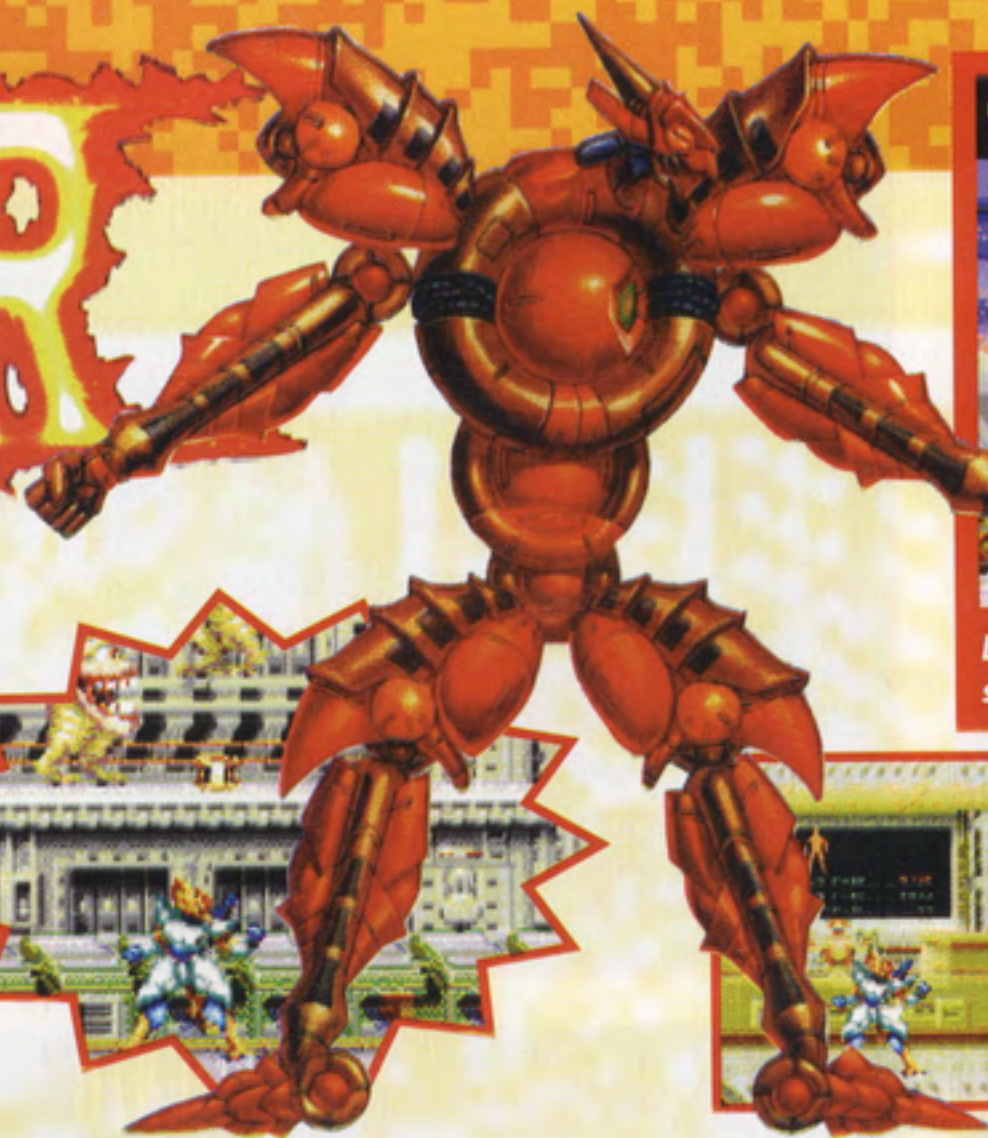
PER LA PUPAZZA, CHE GRAFICA!

La grafica di **Chaotix** è semplicemente fantastica. Per quanto pregevoli, queste immagini non possono restituire la ricchezza dei colori e di sfumature su schermo di questo splendido platform. L'architettura dei livelli è molto più complessa rispetto ai precedenti giochi a 16-bit, compreso il bellissimo **Sonic CD**.
La palette di colori impiegata rende finalmente giustizia alle notevoli capacità del 32X: vi basti sapere che rispetto a **Sonic & Knuckles**, il numero di colori su schermo è stato quasi quadruplicato. Checkate la Techno Tower o Madness Marina se non ci credete... Anche lo scrolling è stato pompato di brutto: gli inseguimenti in Speed Slicer vi lasceranno davvero mozzafiato...
Un'altra innovazione rispetto ai platform convenzionali è data dalla possibilità di selezionare il tempo di gioco preferito: "mattina", "pomeriggio", "sera" e "notte". Un po' come in Sensible Soccer, in cui potete cambiare la stagione a vostro piacimento. **Chaotix** fa ampio uso delle tecniche di scaling hardware del 32X. Uno dei migliori esempi in questo senso è costituita dalla possibilità di espandere o rimpicciolire i vostri personaggi grazie a goduriosi power-up. Potete inoltre scaraventare i tarpani fuori dallo schermo con un gradevole effetto tridimensionale...

***Chaotix** vanta oltre 25 livelli e sarà disponibile all'inizio di giugno, sempre e solo per 32X!*

ALIEN SO

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER LA CARTUCCIA

Ancora una volta è successo l'impossibile. Un esseraccio cattivo cattivo, dopo aver visitato in lungo e in largo il nostro dolce globo ha deciso di conquistarlo. La cosa più assurda però è che il beota in questione non vuole solo diventare l'unico signore incontrastato del nostro pianeta, ma vuole addirittura rimanere l'unica forma di vita intelligente (beh, adesso non esageriamo!) esistente su di esso! Per far ciò al pazzoide, che risponde al nome di Epsilon Eagle, sono venute in mente tre diverse possibilità: la prima è quella di rendere tutti gli abitanti della terra totalmente deficienti tramite la trasmissione per 24 ore al giorno di programmi televisivi tipo **Non è la Rai**, **Il Processo di Biscardi** e così via. Seconda, convincere tutti gli abitanti del pianeta a trasferirsi spontaneamente su di un altro corpo celeste e terza quello di sterminare tutta la razza umana utilizzando i suoi immani poteri. Inutile dire che, alla fine della fiera, il caro Dottor, Lup Mannar, Gran Figl di... decise di optare per la terza possibilità. Quello che però il beota non sapeva era che alcuni scienziati, memori di tutti gli altri giochi del genere usciti finora si erano già preparati ad affrontare una simile eventualità costruendo un super fighter armato fino ai denti! Bella lì gente; adesso si che si sarà da divertirsi!

TUTTA COLPA DELLE INFRASTRUTTURE

Realizzato dai ragazzi della Treasure, **Alien Soldier** si rivela essere un titolo davvero spettacolare dal punto di vista meramente audiovisivo, nonché un gioco piuttosto particolare, ma andiamo con ordine. Tanto per cominciare sappiate che il game in questione vanta la bellezza di 25 livelli e, cosa abbastanza inusuale, avrete solo 25 minuti di tempo per portarli tutti a termine. Il passaggio da uno stage all'altro viene gestito tramite un comodo sistema di password mentre, stranamente, i livelli di difficoltà che avrete a vostra disposizione saranno solo 2 (Very Easy e Very Hard). Ad un primo impatto con questo prodotto si è portati a pensare di trovarsi di fronte al solito giochillo blasta tutto in perfetto "stile **Contra**". Una volta che si incomincia a giocare però si scopre che la struttura di **Alien Soldier** è totalmente diversa da quella di tutti gli altri titoli dello stesso genere esistenti su Megadrive. Solitamente infatti siamo stati abituati a game composti da un certo numero di livelli di discreta lunghezza alla fine dei quali ci trovavamo a dover affrontare il solito megaboss. In tutti i casi però la scarpinata che ci portava al cospetto di siffatto ammasso di schifezza era, ed è sempre stata, piuttosto lunga ed irta di ostacoli. In **Alien Soldier** invece i vari livelli di gioco si rivelano esser poco più che delle formalità, una sorta di brevissima anticamera della durata massima di 30 secondi, alla fine dei quali ci attenderà il solito mostro di fine livello ultramassiccio. Volendo fare un paragone dire che i ragazzi della Treasure hanno tratto ispirazione dalla versione SNES di **Megaman X**. Anche qui infatti ci troveremo a dover affrontare degli avversari veramente potenti ognuno dei quali sarà dotato di una tecnica di lotta particolare. Alcuni di voi potrebbero storcere il naso di fronte ad una simile notizia, ma vi assicuro che non è proprio il caso. Fondamentalmente si tratta di un nuovo tipo di approccio a questo genere di game che pone l'accento sugli scontri 1 Vs 1 piuttosto che sulle classiche fagiolade a livello. Naturalmente, come accade sempre in questo genere di titoli, anche qui avrete a vostra disposizione una vasta serie di armi ognuna delle quali risulterà più o meno efficace a seconda degli avversari. Un'altra trovata degna di lode è data dalla possibilità, oltre che di far camminare il nostro prode paladino su soffitti e di lanciarlo in poderosi scatti, di raddoppiare il volume di fuoco prodotto dal nostro garzoncello scherzoso. Normalmente infatti il nostro omino lancerà i propri proiettiloni da un solo braccio, ma premendo in basso ed A vedrete accadere una cosa abbastanza particolare: l'armatura del pischello diventerà da argentea ad aurea e, a questo punto, quando farete fuoco vedrete i proiettili fuoriuscire da entrambi gli arti del nostro fighter. Graficamente parlando bisogna dire che **Alien Soldier** risulta un buon gioco; gli sprite dei personaggi sono piuttosto grossi, abbastanza ben definiti e animati in maniera fluida. I vari boss risultano davvero massicci, tuttavia, durante alcuni combattimenti, è possibile riscontrare alcuni rallentamenti e qualche sfarfallio piuttosto fastidioso. A mio modo di vedere l'unico difetto di questo prodotto risiede, oltre che in un sistema di selezione delle armi non proprio comodo, nell'estrema linearità della struttura di gioco. Infatti l'unica cosa che vi verrà richiesta qui sarà sempre e solo quella di andare avanti massacrando mostri. E' anche vero che ognuno dei boss che dovrete affrontare sarà dotato di una particolare tecnica di lotta tuttavia, a lungo andare, ho trovato il tutto un po' ripetitivo e monotono. C'est la vie!

LDIER

La velocità di Alien Soldier è incredibile: peccato che con tanti sprite sullo schermo ci sia qualche rallentamento qua e là...

ARMA LETALE

Come già accennato nella rece, anche in **Alien Soldier** avrete a disposizione una vasta serie di armi. Queste dovranno essere selezionate all'inizio del gioco e vi toccherà portarvele dietro per tutta la durata della partita. I vari tipi di armi a vostra disposizione saranno ben sei, anche se con voi ne potrete portare solamente quattro. Inoltre bisogna anche considerare che tutti questi gadget saranno dotati di una quantità limitata di colpi e che, per poter essere ricaricati, dovranno esser lasciati riposare per un certo lasso di tempo. Che ci volete fare gente; sono i problemi delle armi moderne!

BUSTER FORCE

Quest'arma spara una serie di proiettili d'energia in linea orizzontale rispetto alla vostra posizione. La sua potenza è più che discreta ed il suo periodo di ricarica abbastanza breve. La caratteristica particolare del BF è data dal fatto che se i colpi sparati vanno a colpire un bersaglio particolarmente resistente, questi non vengono assorbiti, ma si mettono a girare per lo schermo eliminando eventuali altri nemici.

RANGER FORCE

Questo cannone non è altro che il classico lanciamissili a raggiera. Con questo simpatico gadget, infatti, potrete produrvi nel lancio di una serie di proiettili che andranno poi distribuendosi per tutto lo schermo. Se da un lato questo vi consente di avere un'ampia "copertura" dall'altro bisogna anche sottolineare come quest'arma risulti piuttosto debole e ben poco incisiva contro gli avversari più agguerriti. Praticamente un cannone per signorine!

FLAME FORCE

Grazie a questo cannone il nostro baldo eroe avrà la possibilità di produrre dal suo braccio una serie di fiammate dal potenziale altamente distruttivo. L'unico inconveniente di questo tipo di arma risiede nella sua gittata veramente molto ridotta, il che ci costringerà ad avvicinarci in maniera molto pericolosa ai nostri nemici. Questo è accettabile finche si tratta di eliminare i classici mostriciattoli che troviamo lungo i vari stage , ma quando invece si tratta di affrontare un boss di fine livello la cosa diventa molto, troppo, pericolosa. Brutta lì!

HOMING FORCE

Come avrete già capito dal nome, grazie a questo simpaticissimo gadget, il nostro eroe potrà lanciare una serie di proiettili d'energia che, come per magilla, si dirigeranno contro tutti gli obbiettivi presenti sullo schermo. Indubbiamente questa risulta l'arma più indicata per l'eliminazione dei vari boss, poiché ci permetterà di concentrarci esclusivamente nell'evitare i colpi nemici. Agrandeeee!

SWORD FORCE

Con quest'arma il nostro baldo paladino acquisterà la possibilità di lanciare un fascio di energia estremamente lungo e potente. Questo si rivela esser l'arma ideale per l'eliminazione di tutti i mostri dotati di scarsa agilità. Negli altri casi potreste non riuscire a tener testa agli attacchi che vi vengono portati oppure non riuscire ad essere abbastanza precisi per centrare con sufficiente continuità il bersaglio. E' vero, un'arma può essere potentissima ma se i suoi colpi vanno a segno una volta ogni dieci poi...

LANCER FORCE

Dannatamente simile alla Sword Force anche cotale cannone produce un fascio di energia che questa volta però risulta meno lungo ed un pochino più largo del precedente. Sostanzialmente valgono le stesse cose dette sopra il che non depone certo a favore di questo gingillo!

MA SEI UN GALLO!

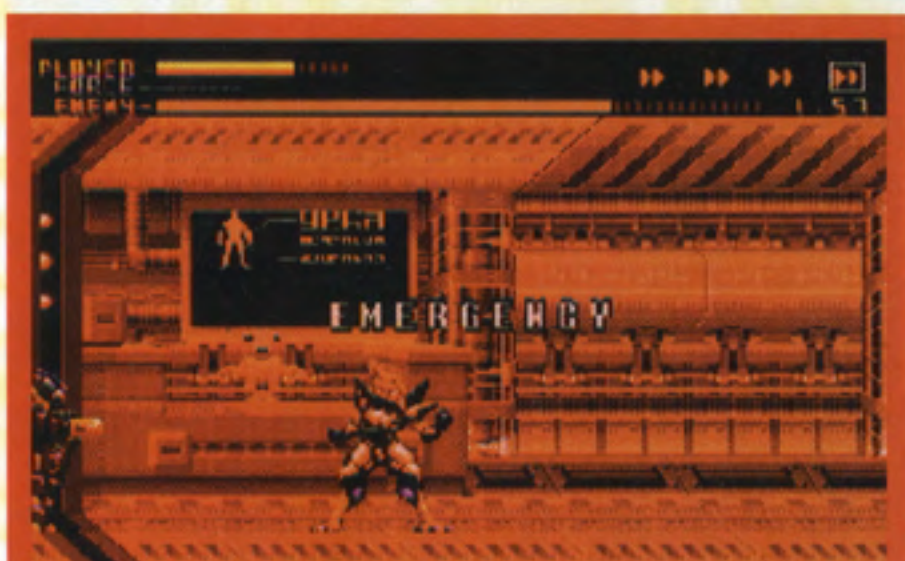
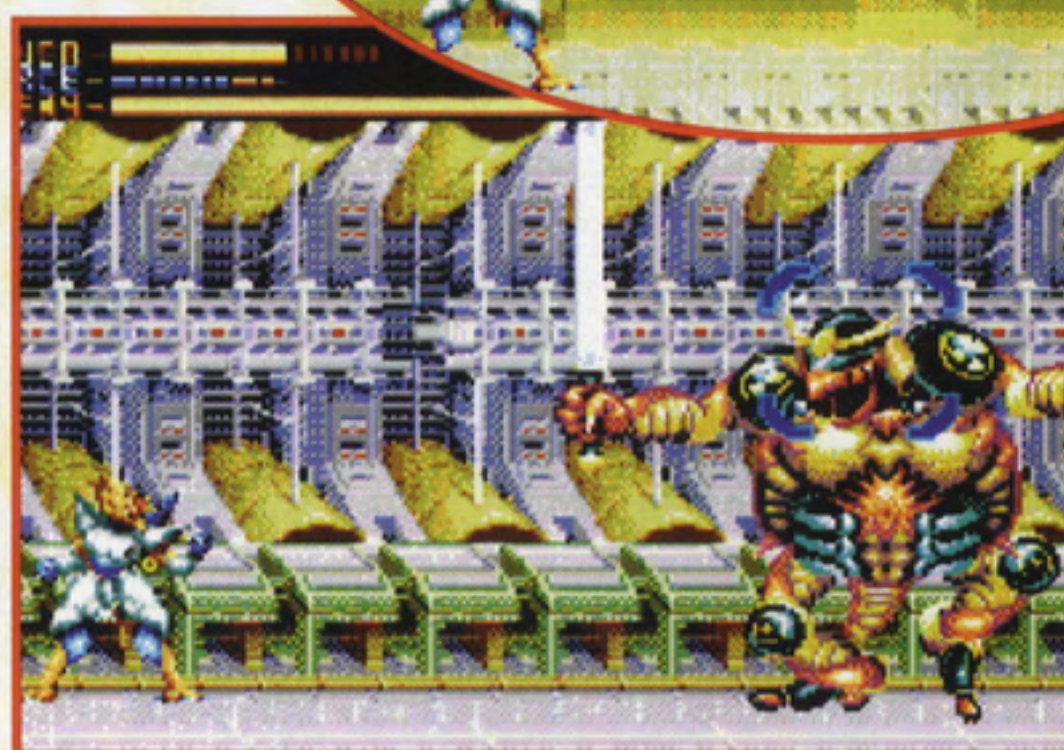
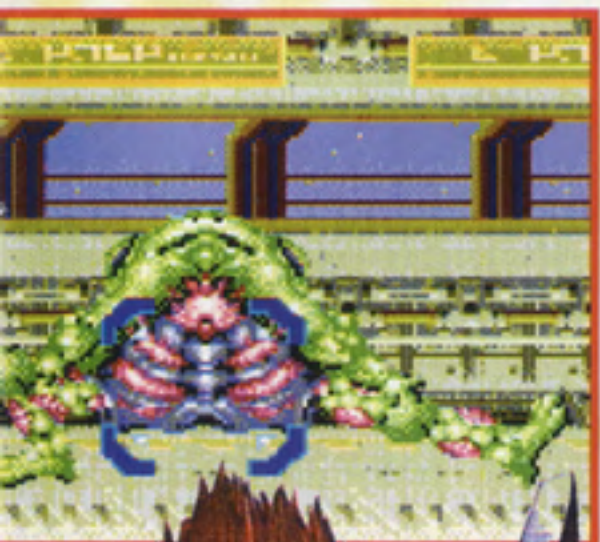
Oltre alle solite doti di agilità e fuoco che ogni gallinaceo che si rispetti deve possedere per entrare a far parte di un videogame, il nostro baldo lottatore vanta una serie di caratteristiche piuttosto interessanti. La prima è data dalla possibilità di camminare attaccati al soffitto dei vari livelli sparando sabonge a destra e a manca, il tutto alla faccia della legge di gravità. La seconda abilità è costituita da una sorta di super-scatto grazie al quale il nostro eroe potrà portarsi alle spalle degli avversari (praticamente gli passerà attraverso senza venir colpito) e grazie alla quale potrà anche sottrarsi da eventuali bombardamenti avversari. Le ultime due doti disponibili infine sono date dalla possibilità di rimanere sospeso a mezz'aria grazie all'ausilio di un comodissimo jet-pack e, come già spiegato, dalla possibilità di raddoppiare la nostra potenza di fuoco utilizzando entrambi gli arti superiori del nostro garzoncello scherzoso. Uuuuyeah!

No, non preoccupatevi, non è la foto venuta male: è l'effetto distorsione di questo livello...

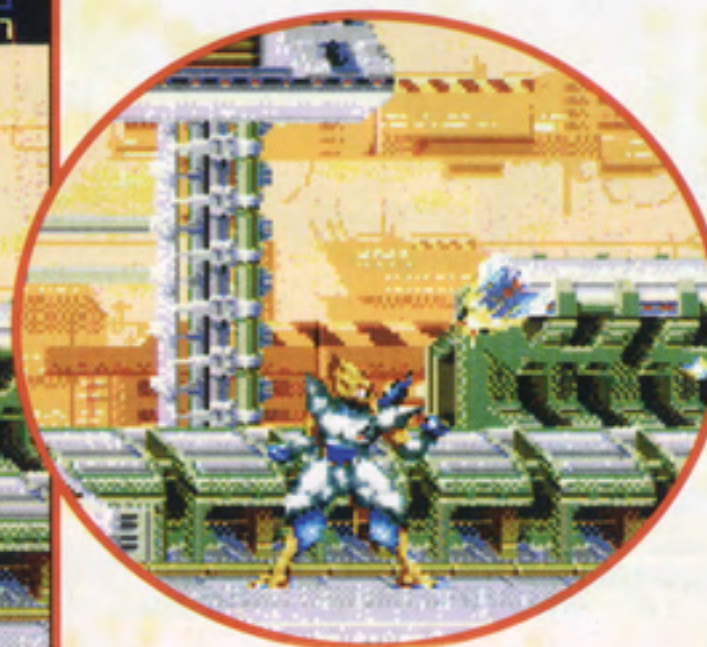
COMMENTO

Sinceramente devo dire di esser rimasto un po' perplesso di fronte ad **Alien Soldier**. Indubbiamente si tratta di un titolo ben realizzato e dotato di una struttura e di un gameplay abbastanza inusuali, tuttavia c'è qualcosa che non mi convince fino in fondo. Le prime partite sono davvero esaltanti ed ogni qualvolta fate saltare un mostro venite percorsi da un fremito. Poi l'eccitazione sale man mano che si percorre il livello successivo con la mente già rivolta al pensiero del prossimo Boss che ci toccherà affrontare. Fin qui niente da ridire quindi; tuttavia, a lungo andare, la struttura di gioco si rivela abbastanza monotona e le situazioni che vengono riproposte sono, più o meno, sempre le stesse. Si, ok, ci troveremo di fronte a nemici sempre diversi però l'unica cosa da fare sarà solo quella di sparare, sparare e poi ancora sparare. Questo, naturalmente, non vuol dire che il titolo in questione sia brutto, anzi... Mi sembra però che i ragazzi della Treasure abbiano preso l'idea che sta alla base della struttura di questo gioco e non si siano preoccupati di svilupparla più di tanto (chi lo sa, magari erano tutti presi dalla grafica) con il risultato che, a causa della mancanza di varietà, il caro **Alien Soldier** risulta carente per quel che riguarda la giocabilità a lungo termine. Cose che capitano.

Shogun

Questa è l'ultima volta che mi metto a scrivere le dida...

Hmm... una bella foto a luci rosse...

Mi sta venendo il mal di testa...

COMMENTO

Sinceramente devo dirvi di non essere rimasto colpito molto favorevolmente da questo titolo. Si, è vero, la grafica sarà pure notevole con un sacco di sprite e proiettili sempre a zonzo per lo schermo (anche se ci sono pure alcuni rallentamenti e sfarfallii non proprio trascurabili) però è proprio la struttura di gioco che mi ha lasciato perplesso. E' tutto dannatamente troppo uguale e, a parte i fondali ed i vari boss di fine livello, non ci sono grossi differenze che caratterizzano un livello e l'altro. Sinceramente avrei preferito un'impostazione alla **Megaman X**, con stage lunghi inframmezzati da un bel guardiano di metà livello per giungere infine al cospetto del solito mostro cattivo, cattivo. Così facendo i programmatori avrebbero avuto la possibilità di inserire elementi per rendere la struttura un po' più dinamica e varia. In questo caso invece ci troviamo a dover fare sempre la solita cosa: sparare cercando di eliminare il mostro che abbiamo di fronte nel più breve tempo possibile. Fondamentalmente non si tratta di un brutto gioco però, a mio giudizio, non si tratta neanche di un titolo esaltante. Che peccato, vero?

End

ALIEN SOLDIER

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 85
▲ Sprite ben definiti e presenti in quantità semplicemente industriale.
▼ Di tanto in tanto è possibile incappare in qualche rallentamento o sfarfallio

SONORO 80
▲ Ottimi effetti di detonazioni ed esplosioni varie
▼ Alcune musiche risultano un po' fiacche e non molto in tema con il resto del gioco

GIOCABILITÀ 79
▲ Entrare nel gioco è una cosa davvero semplicissima
▼ Il sistema di selezione delle armi non è proprio la il massimo della comodità!

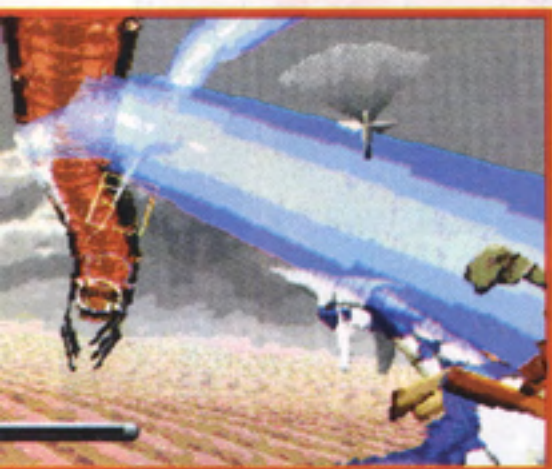
LONGEVITÀ 73
▲ All'inizio intrippante e maledettamente potente
▼ Col passare del tempo scoprirete, con orrore, che il game risulta dannatamente poco vario

GLOBALE 77
Un titolo ottimo per realizzazione tecnica, ma dotato di alcune pecche non proprio trascurabili a livello di giocabilità a lungo termine. Peccato...

Panzer Dragoon

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

Chi da piccino non ha mai sognato di cavalcare un dragone? Già ci eravamo andati vicino ne La Storia Infinita, ma in quel caso l'animale con cui si scorrazzava nei cieli era una sorta di cane gigante, altro che drago. La Sega ci dà ora la possibilità di solcare la volta celeste trascinati dallo sbatter d'ali del leggendario animale tramite l'ormai arcinota fusione mentale. Già, proprio come quella che nella versione cinematografica di Star Trek l'appuntito Spock aveva praticato all'ignaro dottor Mc Coy. Questa volta però non sarà un vulcaniano a praticarla bensì un giovane guerriero capace di comandare le armi di distruzione più insidiose e temibili che esistano al mondo: i dragoni. Il guerriero in questione, ormai morente, trasmetterà infatti la propria anima a voi prima che il suo corpo schiatti definitivamente. Con essa vi saranno infuse tutte le sue conoscenze e capacità, ivi compresa quella di cavalcare i draghi e l'abilità nel combattere con essi. Purtroppo però, nell'accozzaglia di informazioni che giungeranno al vostro cervello di semplice cacciatore di creature striscianti, sarà compresa anche la missione più o meno suicida che il giovane guerriero doveva portare a termine e che ora spetterà a voi, guidati come siete da quell'irrefrenabile ed inspiegabile desiderio di prendere sottogamba il vostro dragone e di lanciarvi impavidi verso una morte quasi sicura. Eh, cosa non si farebbe per apparire sulle prime pagine dei quotidiani...

'Sto tipo assomiglia in modo preoccupante a un mostro di Tremors...

MA CHI LE HA DATO LA PATENTE?

Benché sia la macchina ad impostare le direzioni principali che il drago volante deve prendere, sarete comunque voi a dirigerlo nei suoi movimenti fondamentali. Esistono tre tipi di visuali che potrete avere del vostro volatile, selezionabili in qualsiasi momento del gioco, anche mentre state combattendo, sebbene dubito che sia la cosa migliore. C'è lo Standard View Mode, attivabile tramite la pressione del tasto X, che colloca lo sprite principale ad una distanza media tra il vostro punto di vista e l'orizzonte dello schermo. Posizionato in questo modo il dragone è visibile nella sua figura intera o quasi. Esiste poi il Dynamic View Mode, attivabile con il tasto Y. In questo caso lo sprite principale si avvicina sensibilmente al vostro punto di vista tanto che parte della sua figura risulterà tagliata dal bordo inferiore dello schermo e la sensazione della visuale sarà ancora più soggettiva e prospettica. Infine c'è il Long View Mode, attivabile tramite pressione del tasto Z, che colloca lo sprite principale in profondità nello schermo, ovvero a grande distanza da voi, riducendone le dimensioni ed inquadrandolo totalmente. I pulsanti L ed R sono invece destinati alle diverse inquadrature del pilota del drago: il tasto L gli fa compiere movimenti rotatori progressivi di 90° verso sinistra e il tasto R di 90° gradi verso destra. Questo significa che, partendo dalla visuale di base, sarà possibile ottenere le due visuali laterali, ovvero dell'ala sinistra e dell'ala destra del drago, nonché della visuale della coda dello stesso. Attenzione però: non dimenticate che è unicamente la visuale del pilota a cambiare, mentre la direzione del drago rimane immutata da quella originale e, dato che solo voi potete fargli cambiare direzione, non rimanete girati troppo a lungo o rischierete di andarvi a spiaccicare contro qualche colonna o sprite avversario. Assicuratevi quindi, ogni tanto, che sul fondale non vi sia alcun oggetto che impedisca al drago di proseguire normalmente in linea retta e... buona guida!

TAKE OFF!!

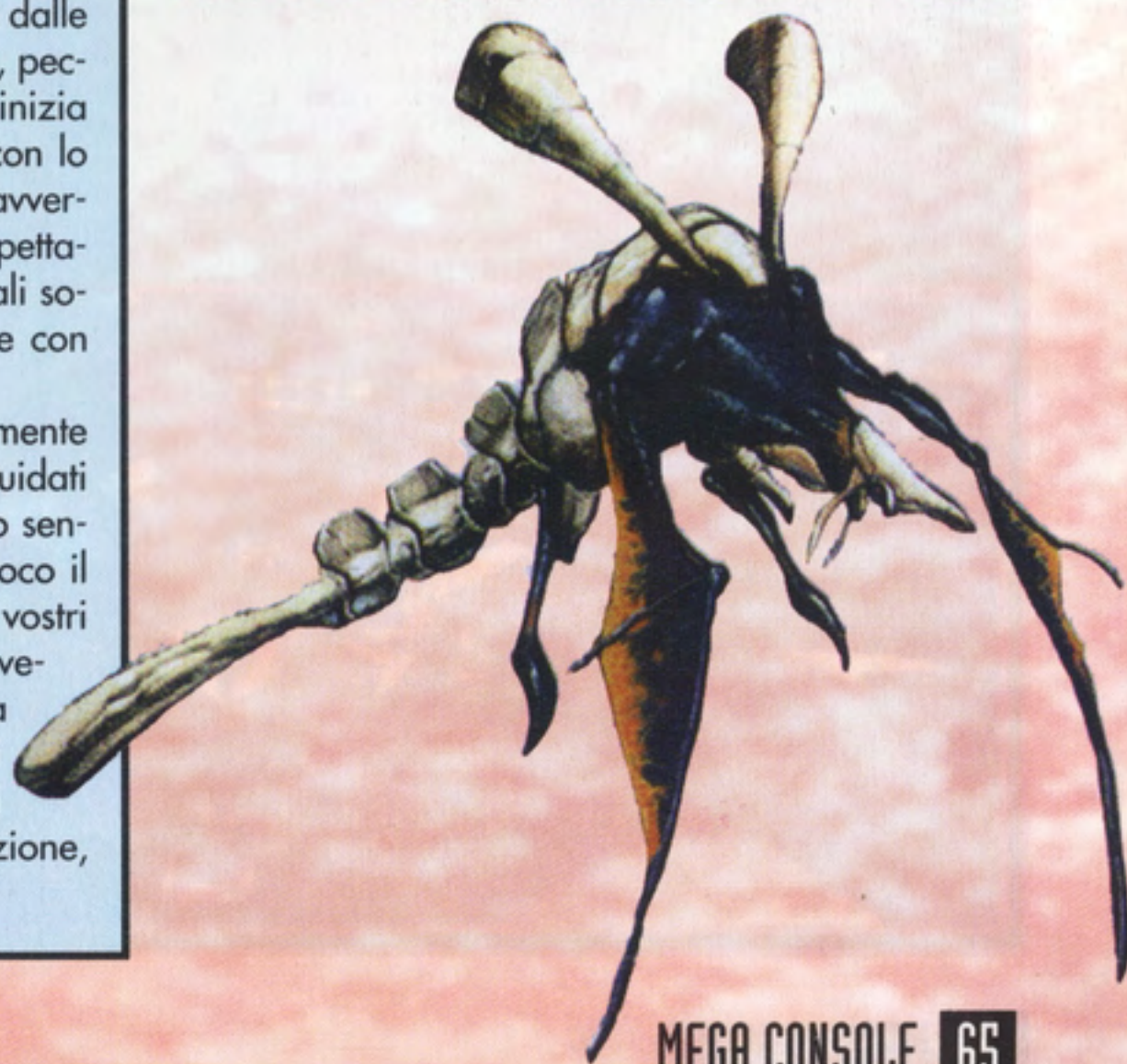
Non appena vi solleverete dal suolo in groppa al vostro fido destriero alato vi si pareranno innanzi stupendi paesaggi tridimensionali che inizieranno a scorrervi innanzi agli occhi, con tutte le insidie che possono celare, soprattutto se non avete ancora ben elaborato le informazioni che l'ormai defunto guerriero vi ha trasmesso nel tentativo di farvi comprendere come sfruttare al meglio le capacità del drago. Innanzitutto, la visuale di base, ovvero quella con cui partite all'inizio del primo episodio, è quella frontale standard. Nel quadro iniziale delle opzioni vi è data la possibilità di selezionare se comandare i movimenti del volatile in modo diretto o inverso. Il modo diretto, quello meno realistico per intenderci, vi permette di spostare il dragone in alto direzionando il vostro pad nella corrispondente direzione, ed in basso direzionando il pad in basso. Il metodo di controllo inverso, comune a molte simulazioni di combattimenti aerei in 3D, ä sicuramente quello più realistico e vi permette di prendere quota col vostro bestione alato direzionando il pad in basso e di spostarlo verso il basso col joypad in alto. I movimenti che l'animale può compiere verso destra e sinistra sono piuttosto limitati: è infatti la macchina che guida la maggior parte dei movimenti del drago attraverso gli schermi. Questi infatti sono composti da "corridoi" predeterminati, quindi se svolicchiate troppo da una parte, ci penserà il Saturn a riportarvi in carreggiata e a guidarvi lungo la retta via.

Queste foto, come potete vedere, sono state prese da un HDTV...

COMMENTO

La prima impressione che si ha assistendo alla presentazione e alle prime fasi di gioco di **Panzer Dragoon** non può che essere ottima. Le sequenze animate in 3D che compongono l'intro sono semplicemente ipnotiche e la maestria con cui la grafica anima uomini e cose può incantare chiunque. Cosa dire poi del sonoro che si fonde a meraviglia con l'atmosfera che scaturisce dalle lunghe scene animate della magnifica presentazione? Bella davvero, peccato solo che non sia a tutto schermo... I problemi iniziano quando inizia il gioco vero e proprio. La grafica rimane sempre a ottimi livelli, con lo sprite del dragone animato in modo stupendo, così come gli sprite avversari anche se, a dire il vero, non c'è tutta quella varietà che ci si aspettava. Lo stesso identico ragionamento vale per il sonoro: i temi musicali sono semplicemente ipnotici ed epocali e si sposano alla perfezione con l'atmosfera del gioco.

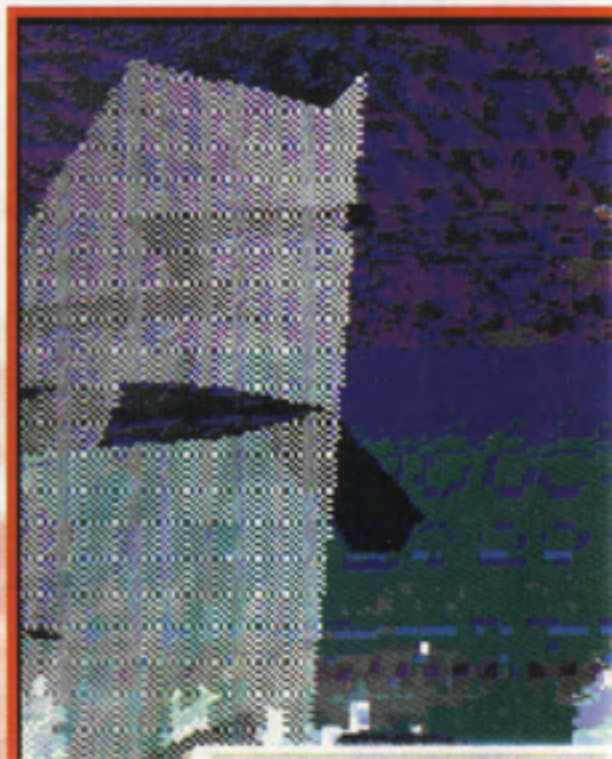
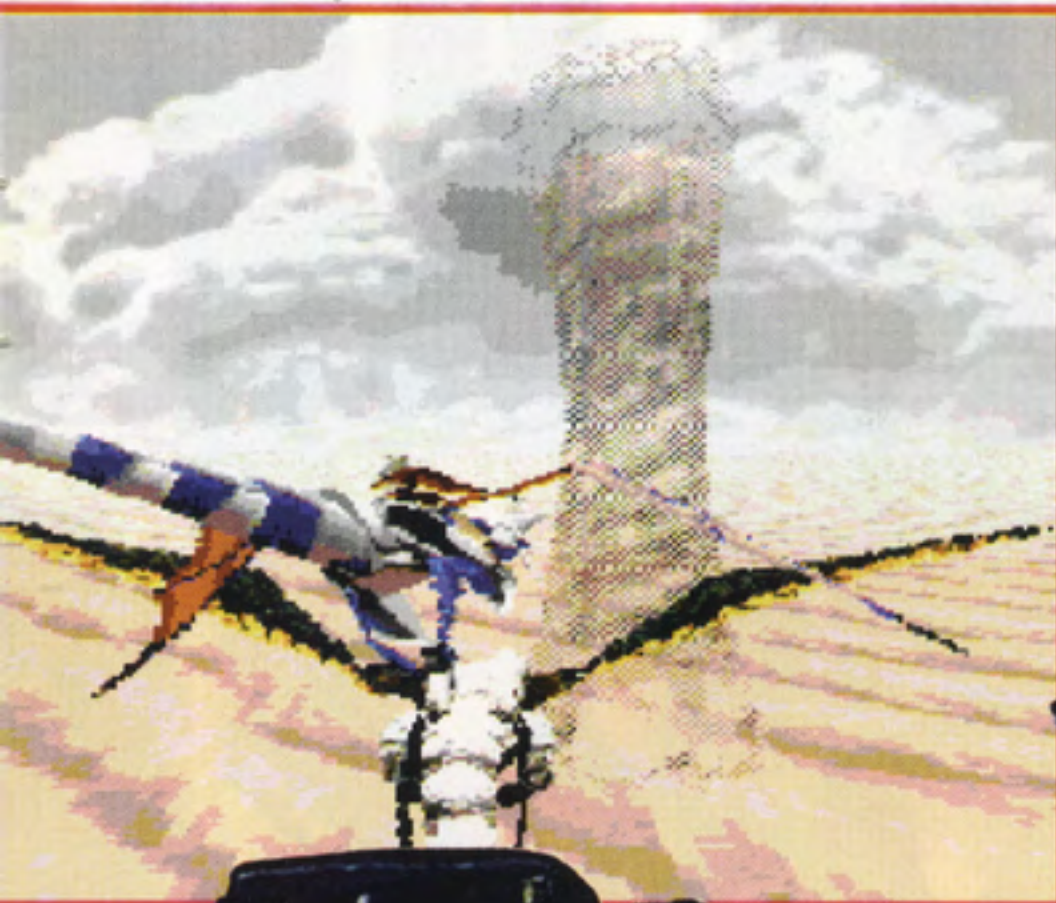
Il concept, purtroppo, è un po' troppo banale: bisogna semplicemente posizionare un puntatore sugli avversari e sparare coi missili teleguidati o coi normali proiettili, di coda, dai lati del drago o davanti; il tutto senza contare che i missili teleguidati sono illimitati e facilitano non poco il vostro compito. Vi sono alcune fasi, oltretutto, dove la libertà dei vostri movimenti è davvero ridotta: o andate esattamente dove e come dovete andare o vi ci porterà di forza la macchina. Che dire poi della tanto temuta "sindrome di **Space Harrier**"? Non sono affatto rari i casi in cui il puntatore viene oscurato dallo sbattere delle vostre ali o dalle esplosioni, cosa che, oltre a rendere gravosa la vostra situazione, potrebbe farvi irritare non poco.

Char

A quando un gioco di guida per Saturn con tutte le inquadrature di Panzer Dragoon?

SEI UN VERO DRAGOON!

Dopo aver familiarizzato coi controlli di volo e aver capito come sfruttare al meglio le diverse visuali e le capacità di movimento del drago alato, dovrete imparare come sfruttare appieno le armi di cui siete dotati. La barra in basso a sinistra nello schermo indica il vostro status energetico. Normalmente è colorata di azzurro, ma diventerà rossa e lampeggerà quando il suo valore scenderà sotto il 75%. Attenzione perché non ci saranno bonus atti ad incrementare la vostra energia durante il percorso dei singoli livelli quindi, con tanta energia partite e tanta ve ne deve bastare per portare alla fine ogni singola missione. Nel caso degli scontri con i mega-avversari di fine livello, verrà a crearsi ad uopo una seconda barra energetica in alto a sinistra: tale indicatore rappresenta l'energia dell'avversario, ma non dimenticate che se questo è formato, come nel caso della fortezza del terzo livello, da due o più elementi, tante saranno le barre quanti i pezzi di cui l'avversario si compone. Purtroppo le barre non verranno visualizzate contemporaneamente, ma una dopo l'altra: in pratica, abbattuto un singolo pezzo vedrete apparire la barra del secondo e così via. Un trucco fetente con cui non vi sarà dato inizialmente di sapere quale sia il reale divario energetico fra voi e l'avversario. Le armi di cui disponete sono unicamente due: il vostro fucile laser e i missili Vulcan a scansione automatica del bersaglio montati sulla corazza del drago. Entrambi i tipi di armamento sono di numero illimitato quindi abusatene quanto volete. Nel caso del fucile in dotazione al pilota vi basterà premere ripetutamente e in rapida successione uno dei tre pulsanti principali del Joypad. Nel caso in cui desideriate utilizzare i missili a scansione dovrete innanzitutto inquadrare il bersaglio tramite il puntatore e tenere premuto il pulsante per qualche istante, sino a quando il bersaglio non sarà memorizzato dal mirino: questo prenderà forma circolare e inizierà a lampeggiare. Rilasciate ora il pulsante e i missili a ricerca andranno automaticamente a beccare i fetentoni. E' possibile anche agganciare, in un'unica mossa, due o più bersagli, sempre tenendo premuto per alcuni istanti il pulsante e muovendo il puntatore sugli stessi senza interromperne la continuità del movimento. Rilasciate ora il pulsante ed un fascio di missili andranno a colpire i differenti bersagli cui sono stati assegnati. Prestate sempre molta attenzione al puntatore poiché, purtroppo, questo tende ad essere perso di vista molto facilmente, anche perché lo sbattere d'ali del dragone lo cancella di netto dallo schermo, soprattutto nel caso in cui utilizziate la visuale laterale e il Dynamic View Mode.

Allo stesso modo le esplosioni possono oscurarvi il campo visivo e in alcuni casi lo sprite del dragone non vi permette di valutare bene la distanza degli sprite avversari da voi e può addirittura celare la presenza di alcuni oggetti all'orizzonte (ancora una volta la "sindrome di Space Harrier" si fa minacciosa...). Un ottimo consiglio è quello di tenere sempre sottocchio il radar posto nell'angolo alto a destra dello schermo: questo indica, mediante alcuni pixel gialli lampeggianti, numero degli sprite avversari, posizione dei nemici nelle quattro direzioni e loro distanza da voi.

Alla fine di ogni singolo episodio verrà eseguito un calcolo percentuale di tutti i nemici che sarete riusciti ad abbattere e, in base al risultato da voi conseguito, vi verrà data la possibilità di ricaricarvi energeticamente, nonché di incrementare il numero dei Continue di cui disponete (all'inizio sono "solo" tre).

Un'immagine della stupenda intro, vero punto di forza di Panzer Dragoon

COMMENTO

Sono d'accordo con Char nell'asserire che **Panzer Dragoon** abbia un ottimo impatto grafico, ma questo non basta, almeno non ora e non su una macchina come il Saturn. Il gioco è davvero limitato. Va bene, ci sono punti in cui non è raro trovarsi in mezzo ad una marea di sprite avversari ed essere protagonisti di raid davvero frenetici, ma parimenti esistono punti in cui svolicchierete per un tot senza neppure l'ombra di un avversario sul radar. Poi, diciamolo francamente, io non vedo tutto questo giocone: prendere a cavallo un dragone e viaggiare in 3D posizionando un puntatore può senz'altro essere un'esperienza esaltante sulle prime, ma di certo non si distingue per quanto riguarda l'innovazione. Certo, a onor del vero, è possibile blastare in quattro visuali e non solo gli oggetti che vi stanno innanzi, ma questo non mi pare un motivo sufficiente per definire **Panzer Dragoon** un classico, anzi... Sarebbe sicuramente stato meglio se le sezioni non fossero state a corridoi oppure se ci fossero state aree di blastaggio più estese: qui ci si sente un po' troppo ristretti nei movimenti imposti al dragone. Purtroppo vi è un unico livello di difficoltà, ma almeno i continue non sono infiniti, anche perché non sarà affatto impresa ardua arrivare al boss finale del terzo stage già alla prima partita.

Non si può certo dire che affermare che **Panzer Dragoon** sia un mezzo fiasco, ma neppure quel gran titolone che molti, noi compresi, si aspettavano.

Juza

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90

▲ Ottimi gli intermezzi animati. Anche durante il gioco la grafica scorre via velocemente e senza nessun intoppo

SONORO 91

▲ Gli effetti si possono definire standard per la qualità offerta da un CD, ma le colonne sonore sono veramente esaltanti

GIOCABILITÀ 78

▲ Praticamente lo **Space Harrier** del Saturn...
▼ È facilissimo perdere di vista il puntatore, sia per la sua minutezza sia perché nascosto dalle ali del drago

LONGEVITÀ 78

▼ Un solo livello di difficoltà, tre crediti che aumentano di pari passo col vostro Rating Shoot e livelli mai troppo impegnativi

GLOBALE 82

Un grande spettacolo grafico-sonoro, ma un concept tutt'altro che innovativo: con così poco spessore **Panzer Dragoon** non può ambire a un voto più alto

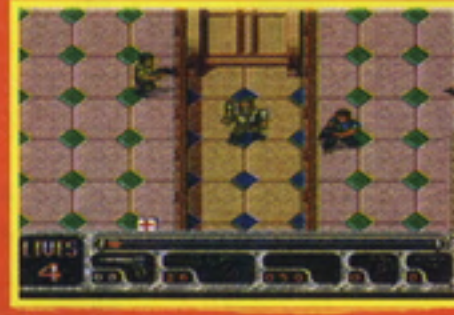
Arnold Schwarzenegger è uno dei pochi uomini al mondo che prima di tirare le cuoia potrà dire di avere vissuto due volte, come James Bond. Il colosso austriaco ha vissuto la sua prima vita nell'ambiente del culturismo, sollevando pesi, sfidando a braccio di ferro Lou Ferrigno (meglio noto come l'Incredibile Hulk della televisione) e facendo da testimonial a una serie di attrezzi ginnici in una pubblicità apparsa pure sul Monello. Per quanto riguarda la sua seconda e molto più godibile vita... Beh, Arnold la sta vivendo tuttora nell'ambiente dello spettacolo come protagonista di kolossal d'azione: da **Terminator** a **Predator**, da **Danko** a **Codice Magnum**, da **Total Recall** a **Last Action Hero**. Quest'ultimo film, diversamente da quelli precedenti, è stato un fiasco tale da scalfire, seppur solo un pochettino, il mito di Schwarzie. Ma grazie al regista James Cameron e **True Lies**, una parodia di James Bond strapiena di favolosi effetti speciali e sbalorditive scene d'azione (per non parlare delle grazie mozzafiato di Jamie Lee Curtis), il montagnoso attore è tornato prepotentemente alla ribalta, tanto che in seguito ha potuto permettersi persino di portare il pancione nella commedia **Junior** senza il timore di indignare i propri fans. In attesa di rivedere Arnie nel recentemente annunciato **Crusades** (un'epopea medievale dal budget, pare, spaventosamente alto), possiamo ora controllare il suo alter-ego digitale in questa riduzione videoludica del filmone di Cameron.

Sequenze digitalizzate della pellicola vi aspettano fra un livello e il successivo

CHE SCENARIO, RAGAZZI!

Eccovi una selezione in technicolor delle scene del film convertite in ottimi livelli di gioco. L'area coperta da True Lies è veramente immensa!

E' QUI LA FESTA?

Harry fa irruzione nel castello allo scopo di ottenere informazioni di vitale importanza da un computer situato al piano superiore della costruzione. Dopo aver raccolto i dati, avrete pochi istanti a disposizione per fuggire prima che la sicurezza venga a pizzicarvi.

PAGHI UNO, AMMAZZA DUE

Fonti affidabili e bene informate rivelano a Harry che Aziz si nasconde in un centro commerciale. Qui, la presenza di persone che fanno il loro shopping del sabato pomeriggio rende estremamente rischioso lo scambio di fuoco.

SCHWARZENEVE

Mentre la sicurezza prende contromisure adeguate per impedire che Harry prenda il largo assieme alle informazioni segrete appena trafugate, il nostro super agente cerca la salvezza fra le colline circostanti. E' come essere fra l'incudine e il martello: aree fitte di alberi lo proteggono dalle calorose attenzioni di sciatori e "gatti delle nevi", ma al tempo stesso rallentano i suoi passi, permettendo all'elicottero di centrarlo con maggior precisione.

FLUSHING OPERATION

Dopo che Harry è salito su un cavallo, seminato distruzione in un lussuoso albergo e caduto dalla cima di un grattacielo, viene la parte davvero emozionante: inseguire Aziz attraverso il parco. Qui di innocenti ce ne sono molto meno, a parte qualche vagabondo e gli allievi di Tai Chai!

Sono lontani i tempi di Terminator...

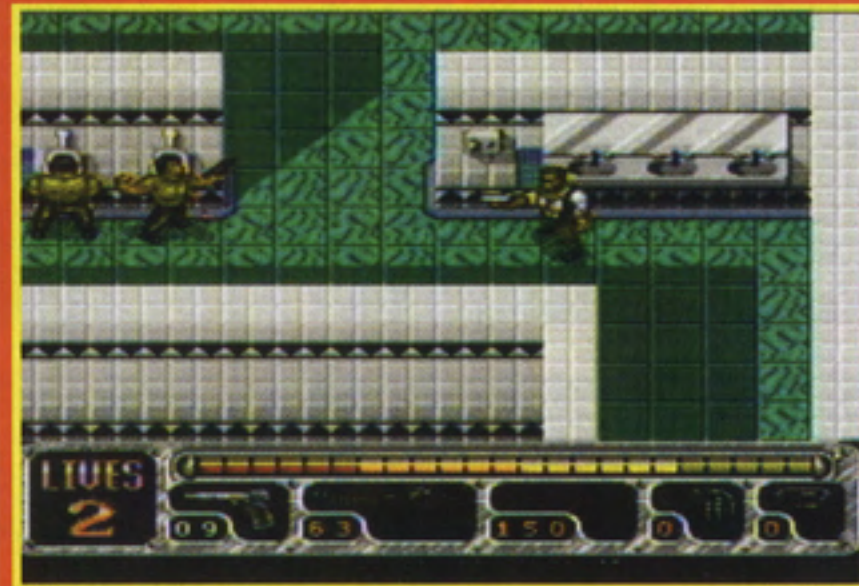
Ehm, ho come l'impressione che qualcosa sia andato storto...

Lies

GORE FOREVER

True Lies onora la tradizione grandguignolesca della Acclaim, inaugurata con **Mortal Kombat**. In parole povere, anche in questo gioco il sangue scorre a litri! Infatti, ogni volta che uccidete un nemico, questo si dimena in un tripudio di globuli rossi prima di stramazzare al suolo.

ARNOLD D'ARABIA

Ricalcando abbastanza fedelmente la trama dell'omonimo film, il videogioco di **True Lies** vede l'agente speciale Harry Tasker (Schwarzenegger) attraversare il mondo intero per ottenere informazioni sulle attività del terrorista mediorientale Aziz e i suoi accoliti, nonché mettere finalmente le mani sugli stessi criminali. Ogni livello trae ispirazione da una scena del film, con tanto di fotogramma digitalizzato proveniente dal medesimo e un istruzione da parte del capoccia di Harry. Il bello di tutta questa faccenda è che Harry mantiene segreta la natura della sua professione sia alla moglie che al resto della famiglia. Che storia!

E=MC2

Durante il gioco, sarete chiamati a risolvere alcuni rompicapo (non eccessivamente complessi, fortunatamente) per poter proseguire. Di solito, le varie aree di un livello sono accessibili mediante l'uso di chiavi o tessere che vanno trovate anzitempo; dunque il gioco comporta anche qualche ispezione approfondita del territorio.

COMMENTO

Lo sparatutto con visuale aerea è un tipo di gioco abbastanza raro a vedersi sul Megadrive, quindi **True Lies** è, sotto quest'aspetto, il benvenuto. Inoltre dovrebbe incontrare i favori di tutti i patiti di sangue e armi da fuoco, dato che in questo gioco è possibile vedere una grande quantità di ambedue le cose. Fregandosene assolutamente di tutte le polemiche sulla violenza nei videogames, **True Lies** offre una quantità esorbitante di morti ammazzati. Tuttavia, pur essendo impegnativo e abbastanza divertente, il gioco risulta privo di spettacolarità e parco di emozioni se paragonato al film. Va bene, il film poteva vantare un regista come James Cameron, un budget di 50 milioni di dollari e i migliori effetti speciali concepibili, ma anche riconoscendo ciò, non si può perdonare alla Acclaim di avere omesso alcune sequenze indimenticabili come la corsa a cavallo, che in una forma videoludica poteva certamente regalare qualche brivido. Se poi alla povertà di stimoli emotivi sommiamo la scarsa incisività della grafica, è difficile apprezzare i tocchi umoristici forniti dal comportamento dei civili o l'originalità insita nell'obbligo a non coinvolgerli nelle sparatorie. Insomma, **True Lies** non occupa certamente la prima posizione nella mia immaginaria lista della spesa, ma devo confessare che una partitina ce la farei sempre volentieri.

Fabio

COMMENTO

Parlare bene di un gioco come **True Lies**, specie dopo aver visto l'omonimo film, è quantomai difficile: non occorre un occhio particolarmente allenato, infatti, per capire che quello dell'Acclaim è il solito tie-in corri-e-spara che già abbiamo visto 1.206.842 volte. Da un titolone come quello di Schwarzy in effetti era arduo aspettarsi di meglio: alla Acclaim hanno puntato a manetta sul nome e sul bel faccione di Arnold e adesso probabilmente guardano il proprio conto in banca gonfiarsi a dismisura. Per quanto mi riguarda, pur avendo apprezzato oltre ogni misura la pellicola cinematografica, starei decisamente alla larga dal gioco, anche per la mancanza di alcune scene topiche (come quella già citata del cavallo), ma a qualcuno qui reda è piaciuto, perciò concluderei con un "senza infamia e senza lode".

Paolo

IL SILENZIO DEGLI INNOCENTI

Uno degli aspetti più interessanti di **True Lies** è il fatto che non tutti i personaggi che transitano sullo schermo vanno colpiti: ogni stage è pieno zeppo di persone innocenti che spesso capitano sulla linea di tiro. Uccidere questi civili è, ovviamente, un grave reato. Perciò, dopo aver commesso due di questi increscìosi errori, l'agente Tasker viene mandato a spasso dai suoi superiori. I civili sono alquanto divertenti in certe situazioni: alcuni di essi si rifugiano sotto i giornali non appena sentono sparare, altri invece cercano di immortalare la sparatoria con la loro macchina fotografica. Via via che il gioco prosegue, è sempre più difficile distinguere gli innocenti dai terroristi.

L'inseguimento nel parco è regolare, ma dove cavolo è finito il cavallo?

Questi centri commerciali diventano ogni giorno più affollati...

Vabbé, non mi sembra il caso di scaldarsi tanto solo perché è finito il sapone liquido...

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 71
▲ Le animazioni delle persone innocenti sono spassose...
▼ ...ma i livelli sono piatti e la grafica, in linea di massima, è banale

SONORO 76
▲ Gli effetti raccapriccianti si sprecano
▼ Dov'è il vocione di Arnold?

GIOCABILITÀ 81
▲ Il controllo delle armi dà molte soddisfazioni e i nemici usano tattiche di aggressione ingegnose
▼ Il gioco è complessivamente ripetitivo

LONGEVITÀ 75
▲ I livelli sono sufficientemente vasti e il sistema delle chiavi d'accesso rende il tutto non poco impegnativo
▼ C'è poca varietà

GLOBALE 79
Pur regalando carneficine, proiettili e tensione a bizzeffe, **True Lies** non ha molto a che vedere con il film di Cameron. Però...

TOUGH[MAN] CONT[EST]

Avevamo appena fatto in tempo a lamentarci del fatto che **Super Punch Out** fosse uscito solo su console Nintendo, ed ecco che la Electronic Arts ci delizia con la propria versione di questo violentissimo sport, versione che si presenta davvero con ottime credenziali: **Toughman Contest** è infatti la prima simulazione sportiva per MD ad essere realizzata su un bel cartuccione da 32 megabit. La prospettiva utilizzata in TC è quella classica dalle spalle dal pugile, prospettiva usata ormai universalmente da anni per questi giochi. La domanda sorge quindi spontanea: cosa può offrire questo gioco? E soprattutto cosa ci può regalare in più rispetto agli altri? Ora vi spieghiamo il tutto... Prima di iniziare il vostro cammino verso la cintura di campione mondiale dovete selezionare il vostro pugile fra tutti quelli disponibili, provenienti da ogni angolo del pianeta, e per fare ciò avete a disposizione una serie di parametri come potenza, resistenza, velocità ed agilità. Una volta fatto ciò è il momento di cimentarsi in un match e tenete conto che per arrivare a conquistare l'ambita cintura ne dovrete superare ben 23; L'incontro, come già accennato, si svolge come negli altri giochi di questo tipo, ma vanta una particolare innovazione: le mosse speciali. Ne potrete infatti scegliere tre da un lungo elenco selezionabile prima dell'incontro e richiamarle durante il combattimento grazie a una particolare combinazione di tasti, un po' come avviene con le mosse speciali di **Mortal Kombat** o **Street Fighter.** Ce ne sono per tutti i gusti e possono andare dal Super Uppercut al pugno "alla Braccio di Ferro". Beh ragazzi, alla EA non hanno certo risparmiato per quanto riguarda la fantasia...

LA DURA VITA DEL PUGILE

Si sa, non tutti possono essere indistruttibili come la Mangusta di Toronto (un "bravo!" a chi sa chi è) e così potrà anche capitarvi soccombere durante un match. Certo, si può finire KO in modo onorevole e dignitoso, ma subendo un bel po' di danni, oppure usare l'opzione inserita in **Toughman Contest** e comportarsi da vili codardi gettando la spugna, ma uscendo tutti interi dal ring. A voi la scelta: preferite vivere da pecora o morire da leoni?

COMMENTO

La cosa che sicuramente affascina di più di questo gioco è la sua potenzialità tecnica: il primo gioco di boxe a 32 mega dovrebbe assicurare grandi sprite, ottime animazioni e chili di giocabilità. Ma mentre il primo punto coglie nel segno alla stragrande, gli altri due sono piuttosto al di sotto delle aspettative. Le animazioni sono molto meno curate di quello che ci si potrebbe aspettare e la loro velocità è talmente bassa che si potrebbe pensare di vedere un match al replay, senza contare le pause che avvengono talvolta dopo l'esecuzione di una mossa speciale! Parlando ancora di queste mosse bisogna dire che sono selezionabili da un particolare menù ed eseguibili durante il combattimento ma, nonostante ciò, non si ha mai precisamente la sensazione di avere tutto sotto controllo. Con un po' di pazienza parecchi di questi inconvenienti sono superabili; resta comunque il rammarico per un gioco che poteva essere decisamente superiore.

Puck

Il match per questo simpatico personaggio sta volgendo ormai al

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS
GENERE
SPORTIVO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

Ecco come si decide in reda chi deve recensire un gioco molto atteso...

Quel che si dice un colpo ben assestato...

"Ti rullo di cartoni..." cantavano gli Skiantos alla fine degli anni '70

COMMENTO

Da grande fan della Electronic Arts quale sono, aspettavo con impazienza questa replica della casa americana a **Super Punch Out** e devo ammettere che, nonostante le evidenti pecche già evidenziate da Puck, preferisco **Toughman Contest** al titolo sopracitato. Il problema principale è dato dal fatto che non si viene a ricreare perfettamente il clima e l'azione della vera boxe ed è con rammarico che constatiamo che è dai tempi di **Frank Bruno's Boxing** che i videogiochi di questo tipo si portano dietro questo problema. Il pugilato è un sport di velocità e agilità, due fattori che in un titolo come questo mancano completamente. La grafica è comunque buona e ci sono diversi spunti originali, ma **Toughman** rimane una cartuccia indirizzata più a chi cerca un gioca arcade piuttosto che una simulazione di questo mitico sport (detto fra noi, adesso rientra "Iron" Mike Tyson e sono cavoli per tutti...).

Simon

GRAFICA 73

▲ I personaggi ed i fondali sono ottimamente realizzati e dimostrano come i 32 megabit siano giustificati
▼ Le animazioni sono drammaticamente lente

SONORO 75

▲ Accompagnamento ed effetti sono ben realizzati e vi calano alla perfezione nello spirito del match
▼ Il parlato digitalizzato è piuttosto mediocre

GIOCABILITÀ 64

▼ Il grande difetto di questo gioco. Non si ha mai la sensazione di avere sotto controllo il pugile a causa della lentezza d'azione e dei controlli non immediati

LONGEVITÀ 65

▲ Arrivare fino in fondo non è certo impresa facile
▼ Peccato che i pessimi controlli e l'azione soporifera vanifichino il tutto

GLOBALE 69

Tecnicamente un buon lavoro, megasfavorito però da un sistema di controllo assurdo che demolisce la giocabilità. In definitiva un titolo da 32 megabit mediocre

WARLOCK

Il mondo dei videogiochi si è molto spesso intrecciato con l'universo cinematografico e, con il passare degli anni, gli eroi che sono passati dalla pellicola a una cartuccia (e viceversa) sono stati sempre più numerosi. I cosiddetti tie-in (ovvero i giochi basati su un film) negli ultimi hanno acquisito un'immensa popolarità e si è arrivati al punto di impossessarsi dei diritti di film piuttosto scarsini quali, ad esempio, il qui presente **Warlock**. Interpretato da Julian Sands (già protagonista di **Camera Con Vista, Arachnofobia** e **Boxing Helena**) **Warlock** è uscito nelle sale cinematografiche circa due o tre anni fa e, vista la qualità piuttosto deludente, non ha ricevuto una buona accoglienza sia di critica che di pubblico. La trama del film è abbastanza scontata; ancora una volta le forze del male (impersonate dal sopracitato Julian Sands) hanno deciso di conquistare la nostra cara e amata terra e l'unico modo per fermarle è quello di raccogliere sei rune e di utilizzarle contro di loro. Purtroppo questo compito non è dei più semplici dato che le rune sono sparse in tutto il mondo e sono anche protette da una serie di creature (sia umane che animali) che si trovano sotto il controllo di Warlock. Da una storia del genere non poteva che nascere l'ennesimo platform; il gioco è diviso in dodici livelli a scrolling multi-direzionale nei quali voi, impersonando i panni dell'eroe di turno, dovrete riuscire a sfuggire agli attacchi nemici e di ritrovare le rune che sono posizionate ogni due stage. Ovviamente non potete affrontare questa missione completamente disarmati; avete quindi in dotazione un numero illimitato di sfere di energia utilissime per eliminare i ragni giganti, gli esseri umani controllati da Warlock e i Critters. Anche Warlock in alcune sezioni fa la propria comparsa e, ovviamente, per sconfiggerlo sono necessari una grande quantità di colpi (per uccidere gli avversari sopracitati ne bastano solamente tre). Inutile sottolineare che il nostro caro nemico è anche dotato di una serie di armi veramente potenti sia in attacco che in difesa quali, ad esempio, delle palle di fuoco e uno scudo di energia. Da sottolineare infine che nei livelli più avanzati sono presenti anche un'ingente quantità di ostacoli più o meno naturali quali pozze di acido e molto altro. Fortunatamente il gioco non raggiunge i livelli mediocri del film, ma per queste e altre annotazioni vi rimando ai commenti...

...e io lancio una Frenesia dei Necromutanti!

COMMENTO

Devo ammettere di non aver mai nutrito una grande fiducia nei confronti dei tie-in soprattutto perché nella maggior parte dei casi venivano acquistati i diritti di un film di successo per cercare di vendere un prodotto standard (di solito un banale platform game). Questa volta però devo in parte ricredermi perché **Warlock**, in fin dei conti, non è un gioco così malvagio (sarà forse perché a essere scarsa era la pellicola originale?). L'aspetto più deludente è senza dubbio la realizzazione tecnica che, soprattutto nella grafica dei personaggi e dei fondali, è veramente infima. Il sonoro si attesta più o meno sugli stessi livelli, ma gli aspetti dove **Warlock** ha da giocare le sue carte migliori sono la giocabilità e la longevità. L'azione, che inizialmente può sembrare leggermente lenta e monotona, guadagna ritmo dopo pochi livelli e già a partire dal quarto ci si trova immersi in una lotta senza neanche un attimo di pausa. Proprio questo è forse un altro piccolo difetto di **Warlock**; il livello di difficoltà cresce infatti troppo rapidamente e in diverse situazioni può capitare di trovarsi circondati da un buon numero di nemici e di morire spesso nello stesso punto (e purtroppo ogni volta che si muore si ricomincia il livello dall'inizio). Un titolo adatto quindi principalmente ai videogiocatori più esperti e che è rovinato da una grafica e da un sonoro piuttosto grezzi (è comunque meglio del film, questo ve lo posso assicurare).

End

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Devo dire che le mie prime impressioni su **Warlock** sono state tutt'altro che positive. La scadente realizzazione tecnica mi aveva veramente maldisposto (non si possono produrre ancora adesso, nel 1995, giochi con una grafica da 8-bit) e i primi due o tre livelli non mi erano sembrati nulla di particolarmente esaltanti. A partire dal quarto livello però la situazione cambia sostanzialmente; l'azione diventa molto più frenetica e il gran numero di nemici non permette neanche un attimo di distrazione. Questo fatto evidenzia un altro piccolo difetto di **Warlock**, ovvero l'eccessiva difficoltà. Gli avversari sono veramente tanti, gli scontri con Warlock sono difficili da superare e una volta morti, visto che non ci sono restart point, bisogna ripartire dall'inizio del livello. Questo fatto potrebbe rendere il titolo in questione un po' troppo frustrante, visto e considerato che non è molto piacevole morire per la decima volta nello stesso punto. Rimane comunque da sottolineare il discreto lavoro della Acclaim che è riuscita, ed è questa una delle poche volte che capita nel mondo dei videogiochi, a creare un prodotto sensibilmente migliore della controparte cinematografica (non che ci volesse molto...).

Shogun

GRAFICA 57

▲ Quando si muore c'è un'immagine di Julian Sands realizzata in maniera discreta
▼ La grafica degli sprite e dei fondali è alquanto mediocre

SONORO 64

▲ Gli effetti sonori sono adeguati...
▼ ...ma le musiche non riescono a crare la giusta atmosfera

GIOCABILITÀ 78

▲ Anche se inizialmente la struttura di gioco può sembrare monotona e leggermente baname, con il passare dei livelli l'azione guadagna ritmo

LONGEVITÀ 73

▲ La difficoltà è senza dubbio molto elevata e garantisce una buona longevità
▼ Insopportabile il fatto che, in caso di morte, si ritorni all'inizio del livello

GLOBALE 72

Un gioco discreto rovinato da una realizzazione tecnica veramente scadente

A proposito di film brutti, l'avete visto Frankenstein? Semplicemente obbrobrioso...

SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAM PER LA CARTUCCIA

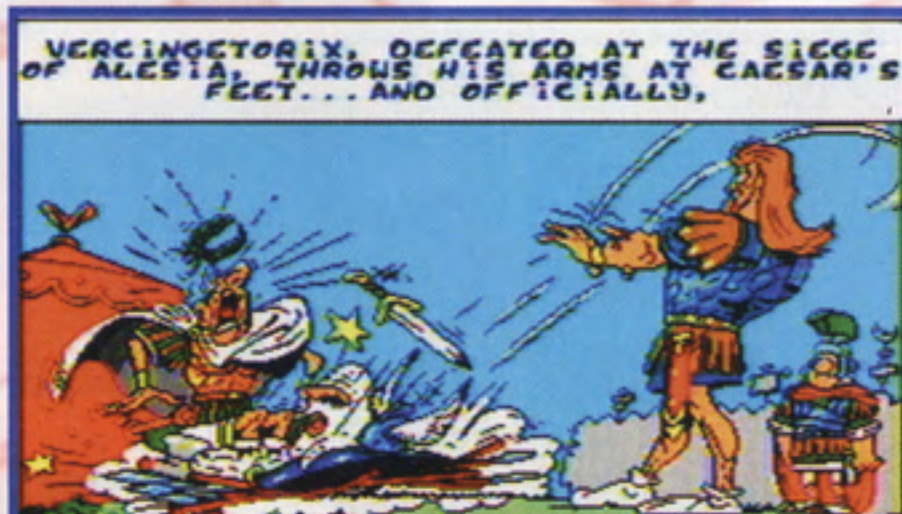
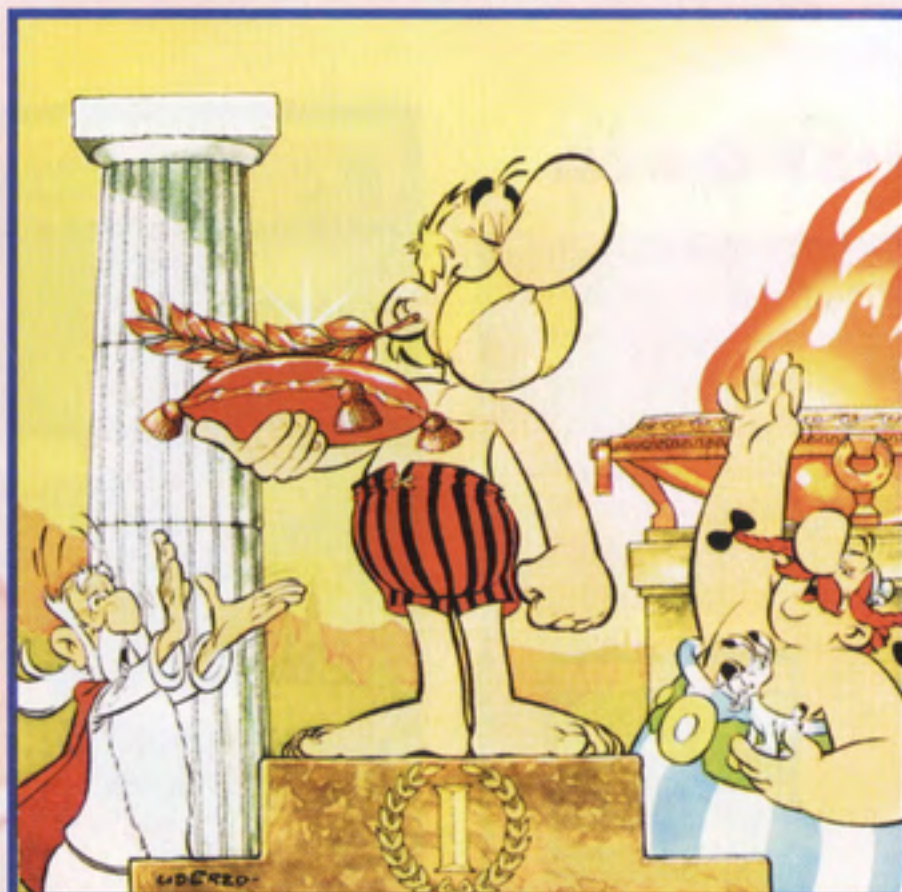
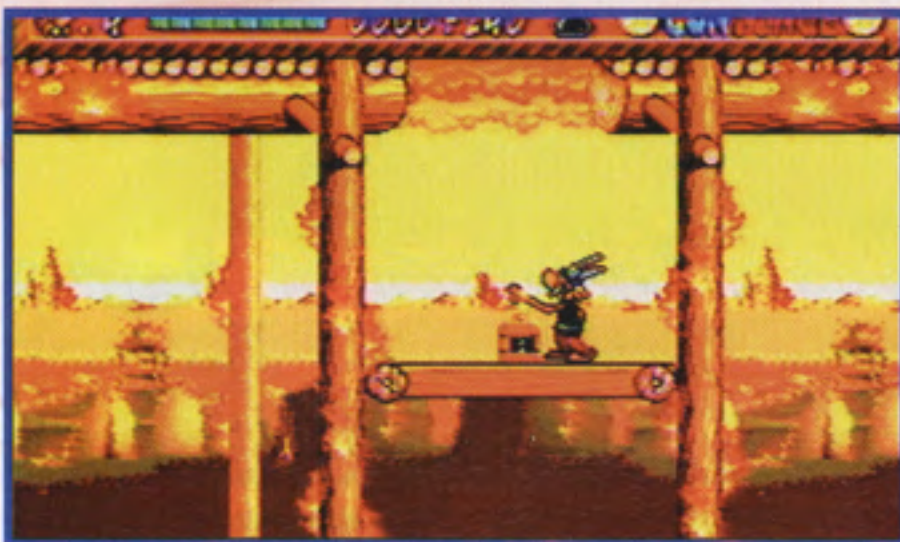
Nel 50 a.C. tutta la Gallia è occupata dai romani...Tutta? No! Un villaggio dell'Armonica, abitato da irriducibili Galli, resiste ancora e sempre all'invasione. E la vita non è facile per le guarnigioni legionarie romane negli accampamenti fortificate di Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum". Con questa frase cominciano (sia sul fumetto che nel cartone animato) tutte le avventure create da Goscinny e Uderzo aventi come protagonisti Asterix, Obelix e tutti gli abitanti del sopracitato villaggio: come tutti saprete, grazie alla bevanda magica, inventata dal druido Panoramix, che li rende praticamente invulnerabili, i nostri eroi resistono strenuamente agli assalti delle truppe di Cesare. Il successo riscosso dalle loro avventure è stato immediato e continuo e anche con il passare degli anni la popolarità di Asterix e compagni è aumentata in maniera continua e costante. Ovviamente, visto il potenziale dei personaggi, non poteva mancare tutta una serie di videogiochi a loro ispirati; praticamente per ogni sistema è stata realizzata una diversa versione e ora, a distanza di circa un anno dalla sua prima apparizione su Megadrive, la Sega ha deciso di produrre un secondo titolo dedicato a Asterix. La trama di **Power of the Gods** (questo il sottotitolo del gioco) segue i canoni classici delle avventure dei nostri due eroi che devono riuscire a recuperare il più importante cimelio della storia dei galli, ovvero lo scudo di Vercingetorige che è stato rubato dai legionari romani (la trama, se la memoria non mi inganna, è quella di **Asterix e lo Scudo degli Arverni**); Asterix e Obelix dovranno quindi partire dal loro villaggio e, dopo mille peripezie giungere a Roma, fino al cospetto di Cesare per recuperare il prezioso oggetto rubato. Con una trama del genere (e soprattutto con questi personaggi) sarebbe facile prevedere l'ennesimo platform game "alla **Mario**" ma, una volta iniziata una partita, si notano subito alcune particolarità nella struttura di gioco. La strada per terminare i vari livelli è abbastanza intricata anche perché, per terminare alcune sezioni, è necessario usare oltre alla forza anche l'intelligenza; sono infatti numerosi i passaggi nei quali, per progredire nella missione, è indispensabile utilizzare gli oggetti presenti nello sfondo. Questo fatto è senza dubbio positivo e aggiunge varietà a un gioco che, altrimenti, nulla avrebbe avuto da dire nel panorama videoludico.

SPQR: Sono Pazzi Questi Redattori...

La "mappazza", immancabile, vi consente di controllare costantemente

MUSICA, CHE PASSIONE!

Uno dei primi aspetti che si nota durante una partita a **Power of the Gods** è senza dubbio la parte musicale. L'accompagnamento scelto dai programmatori è infatti abbastanza particolare, dato che si tratta di opere di musiche classica. Anche se inizialmente questa preferenza può sembrare strana e leggermente "stonata" con il genere di gioco, bisogna ammettere che si crea una atmosfera abbastanza particolare e, in fondo, neanche troppo sgradevole. Le venti musiche utilizzate sono state prese dal repertorio di autori quali Rimsky Korsakov, Prokofiev e Baccherini, ma sono note al grande pubblico anche per essere state utilizzate in numerosi spezzoni di film e in varie pubblicità.

Secondo me l'albo più bello di tutti rimane **Asterix Legionario...**

FUNI, LEVE E CARRUCOLE

Funi, leve e carrucole possono essere considerate come gli oggetti tecnicamente più avanzati nel 50 a.C. e ricoprono un ruolo molto importante nella struttura di gioco. Infatti, nella nuova avventura di Asterix e Obelix sono presenti anche alcuni rompicapo che possono essere risolti solamente utilizzando gli aggeggi sopraelencati. Gli effetti causati da questi oggetti possono essere vari; alcuni servono per aprire passaggi e permettere di raggiungere zone altrimenti inaccessibili, altri possono essere lanciati e altri ancora (le carrucole) fungono da restart point. Un'altra particolarità di **Power of the Gods** è che i numerosi livelli di gioco sono collegati e che, proprio per questo motivo, alcune azioni compiute in certe sezioni si ripercuoteranno su altri stage. Tanto per fare un piccolo esempio, se lanciate un certo macigno dalla foresta gallica, quando arriverete all'accampamento romano potrete vedere che questo ha avuto un effetto veramente devastante. Da segnalare infine che non tutte le parti dei livelli sono immediatamente accessibili ma che alcune possono essere affrontate dopo aver eseguito delle particolari azioni (per uscire dalla Francia è, per esempio, necessario incontrare un fachiro che vi offrirà un passaggio fino in India).

BOTTA & RISPOSTA

La forza dei Galli, per quei pochi che non lo sapessero è dovuta a una potentissima pozione inventata dal druido Panoramix. Proprio grazie a questa pozione Asterix e Obelix hanno la possibilità di affrontare (e di solito sconfiggere) una grande quantità di legionari romani. I nostri due eroi sono quindi dotati di diverse tecniche di combattimento; ovviamente, come capitava già nel fumetto e nel cartone animato i vari scontri sono tutt'altro che violenti e più di una volta risultano invece abbastanza comici. Nelle foto che vedete in questo box potete ammirare alcune delle mosse disponibili

FLIP FLOP

ASTERIX FLING

RAPID SLAP

PILE DRIVER

PROPELLER SPIN

OBELIX FLING

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

I fan di Asterix possono finalmente gioire dato che è stata resa giustizia in questa sua seconda apparizione su Megadrive alla fama che l'eroe gallico si era conquistato con anni di onorata carriera, prima nei fumetti e poi anche nei cartoni animati. **Power of the Gods** riesce infatti a unire una struttura di gioco divertente, coinvolgente e mai troppo monotona grazie alla presenza di numerosi enigmi da risolvere, a una realizzazione tecnica veramente impeccabile che, soprattutto nella grafica è fedelissima alle versioni su carta (ottime anche le animazioni). Menzione particolare meritano le musiche, che inizialmente possono sembrare fuori tema, ma si rivelano con il procedere dei livelli abbastanza azzeccate. Una nota particolare infine anche al livello di difficoltà discretamente elevato; in un periodo in cui vengono prodotti giochi che si finiscono in uno o due giorni un titolo caratterizzato dalla presenza di un mare di livelli, di un solo continue e senza password non può che essere gradito.

Shogun

COMMENTO

Vista la struttura di tutti i titoli dedicati ai Asterix e Obelix era facile pensare che anche questo nuovo gioco sarebbe stato il classico platform game "alla Mario". Fortunatamente invece alla Sega hanno pensato di variare lo schema di gioco e di inserire nell'avventura tutta una serie di enigmi e di problemi da risolvere riuscendo a mixare il maniera molto sapiente due generi di gioco. A tutto questo bisogna poi aggiungere una realizzazione tecnica particolarmente azzeccata sia nella grafica (ottimi gli sprite, le animazioni e anche i fondali) che nelle musiche e negli effetti. Insomma, un gran titolo che merita senza dubbio di essere acquistato da tutti gli amanti del genere e delle avventure dei personaggi di Goscinny e Uderzo.

End

GRAFICA 90

▲ I personaggi del fumetto sono stati riprodotti in maniera veramente eccezionale. Ottime anche le animazioni

SONORO 81

▲ L'idea di inserire delle musiche classiche è abbastanza innovativa e alcuni pezzi risultano veramente azzeccati
▼ La selezione degli strumenti musicali non è perfettamente convincente

GIOCABILITÀ 91

▲ La struttura di gioco è abbastanza innovativa e il percorso da affrontare è molto tortuoso
▼ Forse leggermente lento se paragonato a **Sonic**

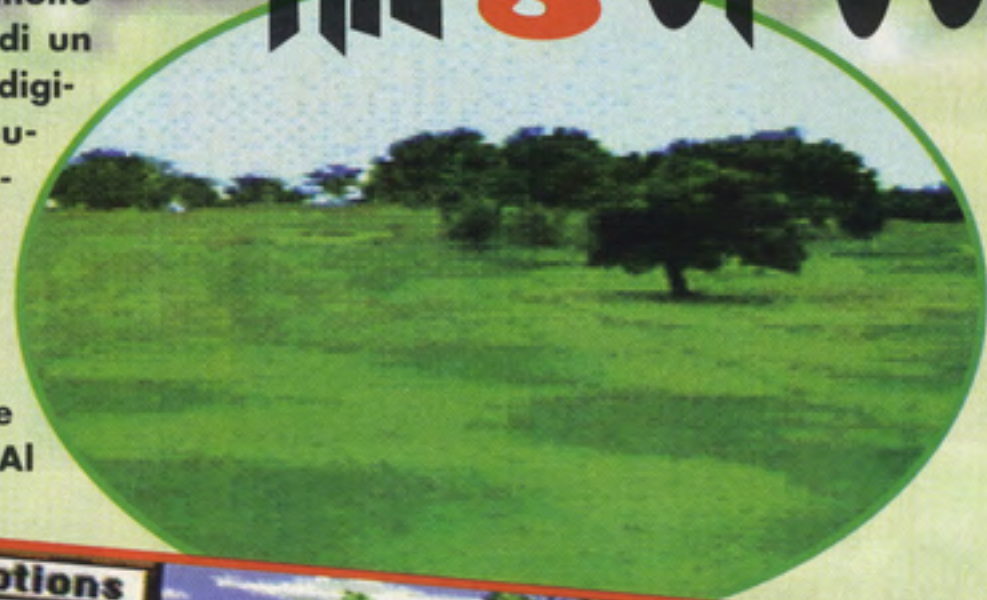
LONGEVITÀ 89

▲ Un solo continue, nessun sistema di password e un mare di livelli

GLOBALE 90

Una gradita sorpresa e finalmente un titolo che sfrutta adeguatamente la licenza basata sulle avventure degli eroici Galli

LINKS
THE CHALLENGE OF GOLF

È primavera, nei prati sbocciano i fiori, il cielo si fa più terso ed in giro per il mondo migliaia di persone vestite con maglioni assurdi e pantaloni a quadri si rimettono a impugnare mazze da golf e a colpire ignare palline. Le software house, da sempre sensibili ai bisogni della gente ed alle alte possibilità di guadagno, cercano allora di accaparrarsi una parte del mercato facendo uscire le proprie simulazioni di questo nobile sport. E' il caso della Virgin che per l'occasione ha deciso di utilizzare la macchina peggio sfruttata degli ultimi anni, il Mega-CD, e per non essere da meno dei rivali ha deciso di utilizzarla male anche lei. In Links si è puntato molto sull'impatto grafico di un percorso totalmente digitalizzato; tutte le buche sono state riprese da ogni angolazione ed è possibile visionare l'intero percorso con l'aiuto di esperti che ve ne spiegano i segreti. Al momento di andare al tiro ci si ritrova col solito sistema di controllo, ormai universalmente adottato per i giochi del genere: si regola quindi la forza e l'effetto e si sta a vedere che risultati si ottengono. Il tutto però non fila via liscio come l'olio, il controllo non sempre dà l'impressione di influenzare completamente il tiro mentre l'accesso al disco per le diverse schermate è di una lentezza disarmante. Come ciliegina sulla torta devo pure dire che Links: The Challenge Golf non presenta neppure un minimo di attrattiva perché la giocabilità e il coinvolgimento sono così risicati da annoiarvi dopo pochi tiri. Che tristezza!

Questo gioco è un insulto a tutto quello in cui credo nella vita

Links è così poco simile al vero golf che una partita la potrebbe vincere anche Delbi...

IL GOLF E' VIOLENTO

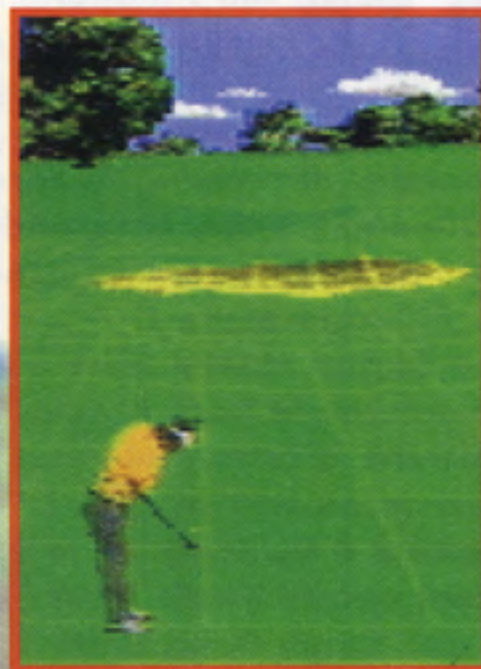
Certo e ce l'hanno dimostrato poco tempo fa in televisione gli ex-presidenti americani facendo feriti a iosa. Fortunatamente in **Links** non ci sono spettatori da abbattere, ma se volete rivedere i vostri tiri ne avete comunque la possibilità. Alla Virgin hanno inserito due tipi di Replay e così potrete osservare il vostro tiro sia dal punto di partenza che da una posizione vicina al luogo di atterraggio. Wow, è una delle poche cose buone di tutto il gioco!

CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/6

E questo lo chiamate un gioco di golf?

COMMENTO

La confezione promette che da questo gioco otterrete il massimo del realismo: da un certo punto di vista hanno ragione perché questo gioco fa REALMENTE schifo! Se togliamo il classico, decente, FMV quello che rimane è un gioco totalmente amorfo, con serie pecche di giocabilità (un sistema di controllo non sempre adeguato) e dei tempi di accesso al disco inspiegabilmente lunghi. Cosa dire? Non basta digitalizzare un percorso reale per ottenere un gioco di golf, alla Virgin dovrebbero seriamente riguardarsi i prodotti della serie **PGA Tour Golf** per imparare un bel po' di cose su questo sport. Fatemi un piacere ragazzi: scordatevi di questo CD e passate subito ad altro!

MBF

COMMENTO

Perché? Perché la maggior parte di coloro che decidono di sviluppare un gioco per Mega-CD sono convinti che basti imbottirlo di immagini digitalizzate e di sequenze FMV per riuscire ad ottenere un prodotto di buon livello? Questo **Links** non è che l'ultimo esempio di una serie di fiaschi capeggiata da fior fior di ciofeche come **AX 101** e **F1 Heavenly Simphony**. In pratica il gioco non esiste. Ci si trova su questo campo di gioco e non si riesce a combinare niente di buono, la grafica è mediocre, il sistema di tiro, pur non presentando niente di diverso da quello degli altri giochi del genere, è decisamente meno efficace. L'accesso al disco poi è scandaloso: ogni volta che spostate il mirino del tiro si deve ridisegnare il tracciato e qui i secondi di attesa si moltiplicano. Se continuano a produrre giochi del genere il Mega-CD non resisterà ancora per molto...

Puck

GRAFICA **54**

▲ Le scene in FMV sono realizzate con una discreta cura e qualità
▼ Tutto il resto della grafica è un monumento alla mediocrità più sfacciata

SONORO **57**

▼ I commenti sonori sono ripetitivi ed irritanti, pure il resto della musica e degli effetti non riesce ad impressionare. Per fortuna che si tratta di un gioco in CD!

GIOCABILITÀ **28**

▼ Le buche non sono particolarmente interessanti e i lunghissimi tempi di accesso al disco rendono **Links** irritante fin dal primo tiro

LONGEVITÀ **22**

▼ Il colpo di grazia lo dà il poco spessore di cui l'hanno dotato i programmatori: non c'è il minimo di sfida, di interesse a continuare per più di un minuto

GLOBALE **24**

Eccoci qui, a piangere sull'ennesimo fiasco per Mega-CD. Ma quando mai finiranno di produrre schifezze di questo tipo?

SONIC DR

La guerra fra Sonic e Mario è ormai una faida senza confini: si è iniziato con i platform e ora si sono rapidamente spostati in altri campi. Uno dei terreni di battaglia di questa sfida sembra essere diventato, di recente, le corse automobilistiche. La grande "N" ha fatto uscire quel popò di videogioco che si chiama **Super Mario Kart** e così anche la Sega è stata costretta a correre ai ripari. Arriviamo così ai giorni nostri e ci troviamo fra le mani questo **Sonic Drift 2** per Game Gear, destinato a diventare uno dei best seller del 1995 per questo portatile. Chiaramente ispirato al vecchio **Power Drift**, il gioco in questione è una corsa automobilistica che vi vedrà impegnati a battervi testa a testa con altri concorrenti per tagliare per primi il traguardo. Potrete scegliere fra ben sette personaggi, ognuno dotato di proprie caratteristiche e armi segrete. Infatti durante la gara avrete l'opportunità di colpire i vostri avversari, ma ogni colpo vi costerà tre anelli, che potrete comunque recuperare in diversi tratti del percorso. Sul tracciato potrete anche trovare svariati power up in grado di rendervi più competitivi e pericolosi per gli avversari. La gara si svolge fra quattro concorrenti: dopo aver selezionato il vostro giocatore, o i vostri se siete in due, il computer sceglierà automaticamente gli avversari. In questo modo le combinazioni di gioco risultano essere svariate, viste le diversità di comportamento in pista dei personaggi. Per il modo a due giocatori potrete inoltre disporre di una serie di piste extra rispetto a quelle originali, studiate appositamente per rendere ancora più emozionanti le vostre sfide. Il tutto è sviluppato in modo davvero stupendo e penso di poter dire che si tratti di uno dei migliori giochi del genere mai prodotti per questa macchina...

Ora capisco dove ha imparato a guidare Shogun!

Ehi gringo, la macchina... VAVAVUMA!!!

Pista!!! Devo riuscire a consegnare gli articoli in tempo!

LA STRADA DA IMBOCCARE

I percorsi sono divisi in tre differenti competizioni. Alcuni livelli sono rappresentati da circuiti, mentre altri sono delle tappe in linea. Le diverse ambientazioni influenzano anche il modo di giocare visto che in alcuni tracciati, come quello nel deserto, ci sono delle barriere ai bordi della pista mentre in altri ci sono ampi spazi di fuga. Sono poi stati inserite delle caratterizzazioni delle diverse situazioni, come la tempesta di sabbia o i temporali con tanto di tuoni e fulmini. Il tutto garantisce una notevole varietà e la certezza che ci impiegherete molto prima di stufarvi di questo gioco.

COMMENTO

Ci troviamo sicuramente davanti a un prodotto di prima categoria. I programmatori della Sega non sono caduti nell'invitante tranello di produrre una versione Game Gear di **Super Mario Kart** (lavoro assai difficile), ed hanno prodotto un gioco originale e veramente interessante. Se giocato in singolo **Sonic Dirft 2** offre una buona varietà di tracciati, con ostacoli ben studiati e avversari molto intelligenti, ma è nelle sfide testa a testa che questo gioco da il meglio di sé. Combattere con un amico è davvero entusiasmante e l'ottima qualità tecnica di tutto il gioco rende la sfida ancora più emozionante. Un gioco veramente stupendo e un acquisto obbligato per i patiti del genere, nonché uno dei pochi titoli che giustifica l'utilizza del cavetto di connessione.

Bio Massa

COMMENTO

Quest'anno è iniziato davvero bene per il portatile di casa Sega e questa cart ne è l'ennesima riprova. **Sonic Drift 2** è un gran gioco, soprattutto se giocato in doppio. La grafica è molto dettagliata e fluida e la varietà dei tracciati assicura sempre un'azione originale e coinvolgente. Il sistema di gioco è studiato molto bene, con un torneo fra quattro dei sette diversi personaggi, così da avere una varietà di situazioni di gara davvero interessante. Anche in singolo il gioco non è poi malaccio: la giocabilità è superba, grazie ai controlli, sempre adeguati alla situazione. Forse il miglior gioco uscito quest'anno per Game Gear. Da non perdere.

Puck

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA — 91

▲ Le macchine sono disegnate in modo molto nitido e i fondali, assai colorati, scivolano via che è una meraviglia

SONORO — 88

▲ Una musica tutt'altro che brutta accompagnerà le vostre partite
▼ Totale mancanza del rumore dei motori o di altri effetti di contorno

GIOCABILITÀ — 93

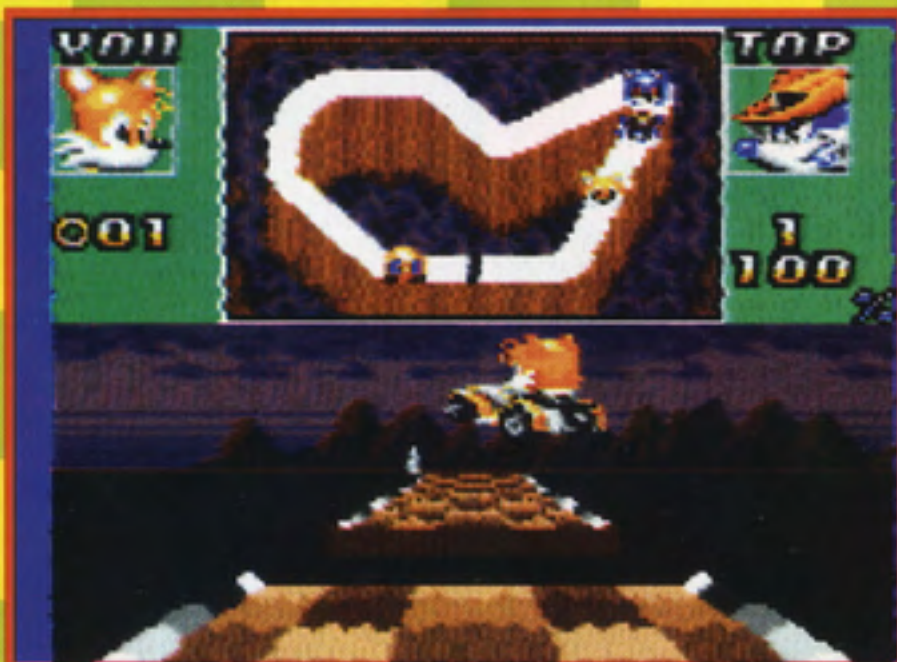
▲ I controlli sono veramente ben strutturati e la varietà dell'azione assicura divertimento soprattutto in doppio

LONGEVITÀ — 89

▲ Anche nel modo singolo il grande numero di tracciati e i due livelli di difficoltà assicurano divertimento per lungo tempo.

GLOBALE — 92

Un ottimo gioco di guida per Game Gear che tiene sicuramente alto il nome dell'eroe di casa Sega. Un acquisto quasi obbligato per i patiti del genere

STARGATE

COMMENTO

Avete presente i classicissimi **Tetris** e **Columns**? Ebbene, questi miti intramontabili sono considerati tali proprio perché annoverano qualcosa che li rende sempre interessanti e stimolanti da giocare, anche anni dopo la loro editazione. Ebbene, proprio queste qualità difficilmente elencabili sono andate perse durante la programmazione della versione Game Gear di **Stargate**. Gli uomini di Ra non costituiscono di certo un problema insormontabile e senza l'aggiunta di particolari avversari sicuramente più ostici, le cose scorrono via davvero troppo facilmente. Inoltre penso che i fan di **Stargate** rimarranno davvero delusi da questo tie-in: la cart infatti segue ben poco il plot della pellicola e, a differenza del gioco d'azione per Megadrive e Super Nes, le qualità in comune sono praticamente nulle. Anzi, a dire la verità il qui presente gioco ha qualcosa a che spartire con l'omonima versione cinematografica: la monotonia estrema.

Char

Kurt Russell: un uomo, un mito. Come dimenticare la sua grande interpretazione di Jena nel mitico **1997: Fuga da New York**? O ancora nell'agghiacciante **La Cosa**? Oppure ancora nel fantasmagorico **Grosso guaio a Chinatown**? Semplicemente mitico. Di recente il pluridecorato attore ha preso parte alle riprese del fantascientifico Stargate, film che forse ha destato più interesse per gli effetti speciali (peraltro di ottima fattura) di cui era infarcito che non per la trama e le interpretazioni in sé stesse. Chissà dunque quanti ricorderanno Russell come interprete anche di questo film...

Il suo compito qui e' di riallineare lo Stargate: ci riesce?

Tornando al gioco, questa versione di **Stargate** ha ben poco a che spartire con i propri predecessori per Super Nes e Megadrive. Questi infatti erano giochi d'azione e platform che riprendevano discretamente il concept originario della pellicola mentre la versione testata su Game Gear, in pratica, è un rompicapo che, oltretutto, dà una visione decisamente globale di ciò che poteva essere la versione da sala cinematografica. Il succo del gioco è sostanzialmente questo: Ra tiene sotto controllo una serie di Stargate e voi, assumendo il ruolo di Daniel, dovrete eliminare un lot di suoi alter-ego all'interno di un puzzle game a mattonelle sulla falsa riga dei vari **Tetris, Columns** e via discorrendo.

In questo caso viene mostrata in un riquadro sito nella parte alta dello schermo una serie di pezzi differenti nella propria conformazione ed i loro duplicati vengono rilasciati in caduta libera nell'area di gioco, di forma circolare

Circolare era anche la forma dello Stargate e, parimenti, ogni mattonella che cade nell'area di gioco è contraddistinta da diversi disegni che ne indicano la composizione. Quando questi vengono ammucchiati in file di tre o più mattonelle simili, la relativa icona scompare. Questa procedura si ripete sino a quando tutte le mattonelle vengono rimosse benché voi possiate incappare nell'arduo compito di ripetere il tutto una seconda volta.

Decisamente poco eccitante dal punto di vista grafico, non trovate?

Gli egizi hanno dominato il mondo dal... dal... ehm... Posso dire una cosa? In storia ero un po' scarso...

CASA PRODUTTRICE: **ACCLAIM**

GENERE: **ROMPICAPO**

DISTRIBUZIONE: **UFFICIALE**

VERSIONE: **ITALIANA**

NUMERO GIOCATORI: **1**

GRAFICA 60
▲ Piuttosto buona la grafica nel caso degli intermezzi...
▼ ...mentre durante tutto il gioco sembra piuttosto scialba

SONORO 55
▼ Un paio di jingle neppure tanto belli ed effetti sonori alquanto risibili

GIOCABILITÀ 72
▲ Decisamente semplice iniziare...
▼ ...ma mai troppo impegnativo

LONGEVITÀ 65
▲ Gli avversari possono essere ostici...
▼ ...e anche agnostici...

GLOBALE 63
Poteva essere sicuramente un'idea interessante, ma ancora una volta la mera realizzazione tecnica rende **Stargate** un gioco come tanti altri, se non addirittura peggio

FATAL FURY 餓狼伝説 SPECIAL

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

Immaginate di essere dei rinomati miliardari, magari magnati del petrolio. Volete una nuova imbarcazione? Detto fatto. Volete un televisore in ognuna delle centotredici stanze della vostra villa ai Caraibi? Pronti. Volete comprare una squadra di calcio di serie A che non sia l'Inter (quella se la può comprare chiunque anche senza essere uno sceicco...)(detto da un interista è il massimo... Ndr)? Non c'è problema. Ritornate ora al mondo reale. In sala giochi vedete il magnifico spettacolo grafico offerto da **Fatal Fury Special**. Lo volete assolutamente: che fare? Semplice, acquistare il Neo Geo e l'agognata cartuccia da c100 Mega. Ehi, ma voi non siete magnati del petrolio, ricordate? Non disperate, alla Sega hanno pensato anche ai poverelli. Come? Offrendoci la qui presente versione a quattro megabit per Game Gear. E' più economico e poi lo potete pure giocare in metropolitana...

Fatal Fury Special è in pratica la terza rivisitazione del medesimo tema. La versione originale annovera i dodici personaggi del secondo **Fatal Fury** (ovvero gli otto di base e i quattro boss che possono essere ora controllati anche dal giocatore umano) più tre loschi figuri che ivi approdano direttamente dalla prima parte della saga: King Duck, Tung Fu Rue ed il mitico Geese Howard. Già questa terza versione aveva poco da dire rispetto alla seconda, figuriamoci che senso potrebbe avere ora, dato che il set originale di quindici giocatori ä stato ridotto su Game Gear a nove. Non preoccupatevi, Geese Howard è sopravvissuto alla decimazione ed è ancora il boss della combriccola. Volando da un capo all'altro del mondo dovrete dunque affrontare i rimanenti otto avversari in altrettante differenti ambientazioni, in una serie di incontri a singoli match disputati al meglio dei tre come accadeva anche nel classicissimo **Street Fighter 2**. Neanche a dirlo ogni personaggio ha caratteristiche individuali ed una serie di calci e di pugni attivabili con ognuno dei due pulsanti del Game Gear o con la loro simultanea pressione. Come nell'originale sono state implementate pure alcune delle famose mosse speciali tra cui, naturalmente, la solita, immancabile, ridondante, stressante Fireball. Hadooken!

D'accordo, non sarà identica alla versione Neo Geo, ma volete mettere il prezzo?

Ma Super SF2 per Game Gear che cavolo di fine ha fatto?

Ehi, ma dove sono Baraka e Chun-Li?

COMMENTO

Davvero non ho parole: non capisco come possano pretendere di convertire un gioco come **Fatal Fury Special** su Game Gear. Le conversioni casalinghe per i 16 bit già facevano accapponare la pelle, figuriamoci ora. Inoltre la versione originale aveva ben poco da dire fuorché una grafica massiccia ed un sonoro accattivante, qualità che del resto non possono essere riprese su una console di 10*20 centimetri quale il Game Gear dove si dovrebbe puntare maggiormente sui fattori giocabilità e divertimento (cosa di cui l'originale già mancava, forse era troppo pretendere che l'annoverasse la piccola console di casa Sega). Il gioco sarà pure veloce, ma la sua veste grafica è scialba come non mai, con personaggi microscopici, mal definiti, mal colorati e per giunta animati biecamente, come biechi sono pure i fondali e mera è la giocabilità. Potrete vincere praticamente tutti gli incontri servendovi solo del vostro calcetto veloce con cui colpire ripetutamente in rapida successione gli avversari. Davvero non ci siamo, puntate ad altro.

Char

GRAFICA 50
▼ Sprite incredibilmente scarni sia nella resa grafica che nelle animazioni. Fondali come non mai

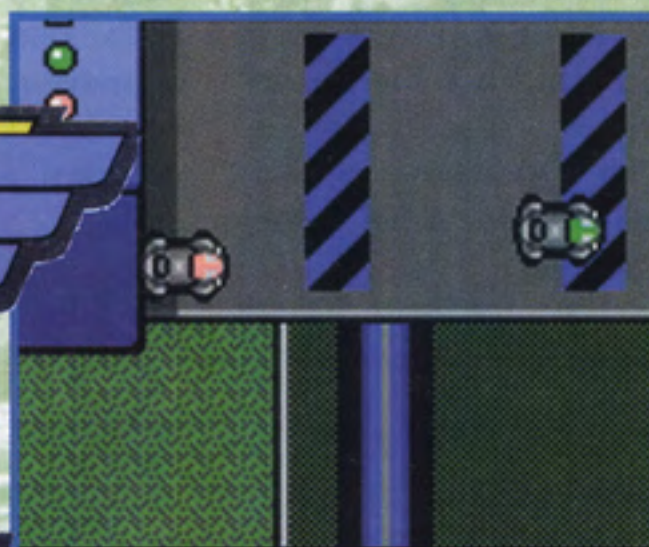
SONORO 35
▼ Aaaaargh! Un tema musicale idiota, scontato e realizzato pure in modo pessimo. Senza parlare degli effetti sonori di qualità tutt'altro che buona

GIOCABILITÀ 58
▲ Il gioco risulta globalmente molto veloce nelle sue azioni
▼ Purtroppo la tecnica è praticamente inesistente

LONGEVITÀ 40
▼ Nove personaggi potrebbero anche sembrare una quantità accettabile, ma i minuti che impiegherete a raggiungere Geese Howard sono davvero pochi...

GLOBALE 45
Una conversione che non ha proprio nulla da dire e perde anche quelle pochissime cose che potevano invogliare il fanatico dei picchiaduro a giocare il coin-op

Quando **Micro Machines** è apparso per la prima volta su Megadrive e Game Gear ha immediatamente riscosso un grandissimo successo soprattutto grazie a una giocabilità e a una varietà (un mare di piste, piloti e mezzi) che non ha eguali nel suo genere. Tutti gli elementi sopracitati sono stati inseriti e migliorati nel secondo episodio del gioco Codemasters che, dopo la versione per il 16 bit di casa Sega, approda in forma più che mai anche sul piccolo GG. Il perfetto sistema di controllo è rimasto praticamente immutato mentre la giocabilità è stata migliorata dalle numerose aggiunte che ora vado a elencarvi. Tra le novità più importanti bisogna ovviamente sottolineare l'incremento del numero dei piloti disponibili (ora sono ben 16), del numero di mezzi e delle competizioni che possono essere affrontate sia da soli che in compagnia di un amico. Tra le gare "solitarie" si segnala anche, oltre alle classiche Challenge (contro 3 piloti nei 19 tracciati) e Head to Head (testa a testa nel quale si guadagna un pallino se si fa uscire l'avversario dallo schermo e dove vince chi, partendo da 4 pallini arriva prima a 8) di una Superleague formata da quattro divisioni (ovviamente si comincia dalla quarta ovvero dalla più scarsa). Ma la vera particolarità, anche se questa opzione è presente ormai in molti titoli della Codemasters, è data dalla possibilità di giocare in due non solo utilizzando due Game Gear collegati in Link ma anche con un solo portatile e con una sola cartuccia. Come accadeva già nella versione Megadrive (nella quale si poteva giocare fino in 8) le due macchine vengono controllate una dal pad e l'altra dai tasti (l'acceleratore è automatico) e bisogna ammettere che, anche se inizialmente il tutto può sembrare leggermente scomodo, dopo essersi impratichiti con i comandi questa risulta essere l'opzione più divertente di un gioco veramente favoloso.

CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS
GENERE
GUIDA
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE
VERSIONE
EUROPEA
NUMERO GIOCATORI
1/4

*A questo punto non vediamo l'ora di provare Micro **Machines 3...***

*La cart più "giocata" dalla reda di **Mega** arriva ora su Game Gear!*

COMMENTO

Micro Machines 2 è senza dubbio uno dei migliori titoli disponibili per Megadrive e devo ammettere che, fortunatamente, anche questa versione per Game Gear si attesta più o meno sullo stesso livello dell'originale a 16-bit. La realizzazione tecnica non è certamente il punto di forza del titolo targato Codemasters che comunque si difende discretamente anche in questi due aspetti grazie a uno scrolling sempre fluido e ad alcune musiche orecchiabili. Favolosa è invece la giocabilità sia perché il sistema di controllo della macchina è praticamente perfetto, sia per la presenza di diversi stili di gioco (oltre che di 19 piste e di un mare di piloti avversari) che ne aumentano anche la longevità. Insomma, una volta tanto ci troviamo di fronte a un sequel sensibilmente migliore del suo predecessore che, dopo aver spopolato sulle console casalinghe si appresta a seguire la stessa strada anche sul portatile di casa Sega. Insomma, un titolo mitico!

GRAFICA 70

▲ Lo scrolling è sempre fluido e abbastanza veloce
▼ Gli sprite sono di dimensioni piuttosto scarsine

SONORO 70

▲ Le musiche di accompagnamento sono adatte al gioco...
▼ ..anche se avrebbero potuto essere realizzate meglio

GIOCABILITÀ 90

▲ Eccellente grazie a un perfetto controllo del mezzo

LONGEVITÀ 90

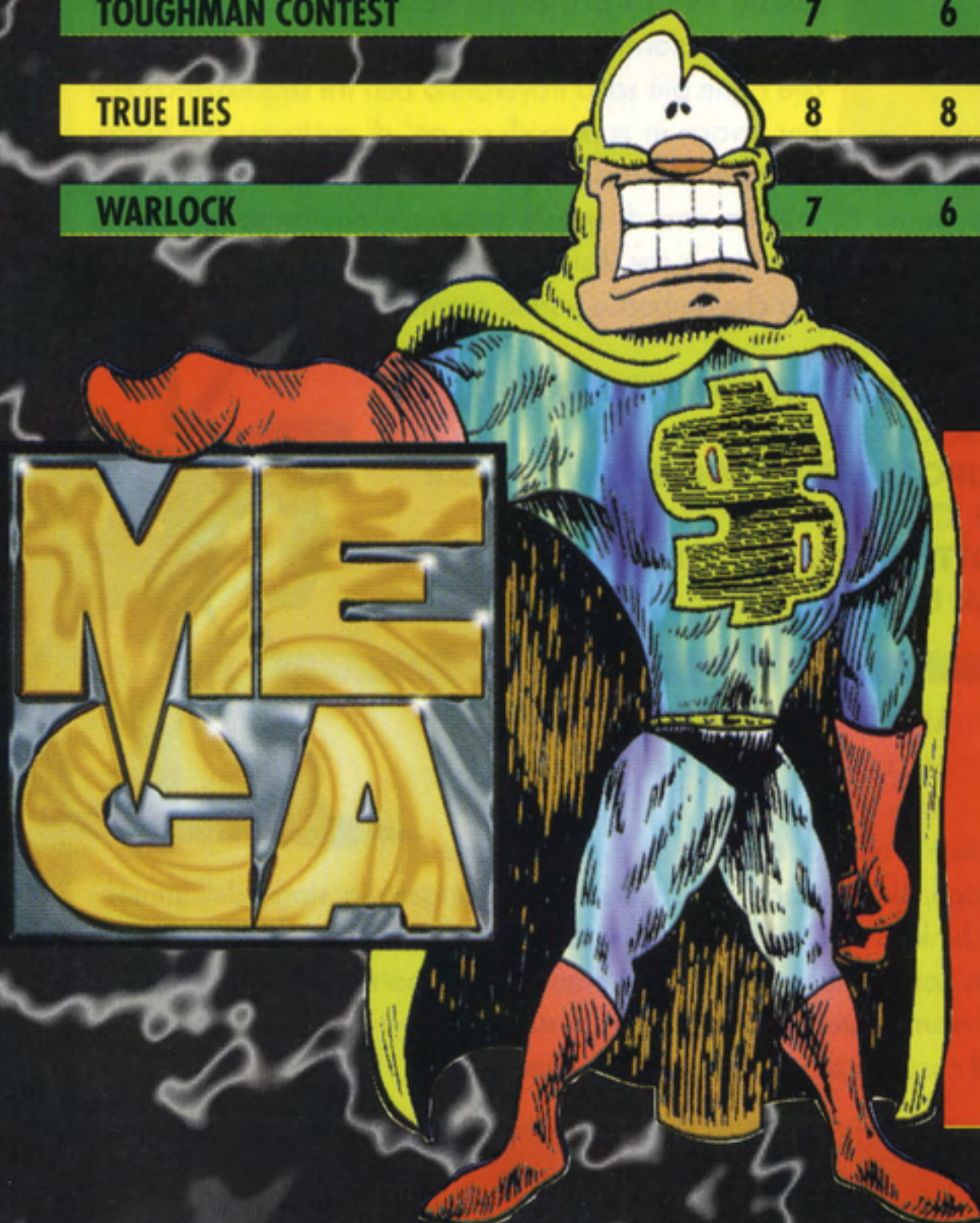
▲ Sono presenti un mare di piloti, piste e competizioni: cosa volete di più?

GLOBALE 90

Uno dei migliori titoli disponibili per Game Gear e senza dubbio il miglior esponente della sua categoria

VIEWPOINTS

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	CHAR	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
ALIEN SOLDIER	9	8	9	8	9	9	8,7
ASTERIX	9	9	9	9	9	9	9
FATAL FURY SPECIAL (GG)	6	5	5	4	4	5	4,8
LINKS (MCD)	2	3	3	3	2	2	2,5
MICRO MACHINES 2 (GG)	8	8	8	8	9	9	8,3
PANZER DRAGOON (SS)	8	8	7	8	9	8	8
SONIC DRIFT 2 (GG)	9	9	8	8	8	8	8,3
STARGATE (GG)	6	5	6	6	6	5	5,7
TOUGHMAN CONTEST	7	6	7	7	7	7	6,8
TRUE LIES	8	8	7	8	9	8	8
WARLOCK	7	6	6	6	7	7	6,5

MEGALEGENDA

- 10 - MEGA!!!
- 9 - Totale!!
- 8 - Radicale!
- 7 - Cenobitico
- 6 - Regolare
- 5 - Aspidico
- 4 - Pesante...
- 3 - Pericoloso...
- 2 - Letale!
- 1 - Marcio!!!

Benché questo numero di Mega porti la data di Aprile sulla copertina, non dovrebbero esserci i classici pesci in questa sezione; al massimo troverete tracce di bastoncini Findus, ma nulla di veramente nocivo o improduttivo. Scherzi a parte, tutti i trucchi riportati su queste pagine dovrebbero funzionare a dovere. Se questo in alcuni casi non rispondesse a verità, fatecelo sapere per lettera o, se preferite, per telefono nella giornata devoluta alla Hot Line: cercheremo, quando sarà possibile, di trovare la risposta giusta al vostro problema. Intanto tenete duro (eventualmente) e prendete nota dell'indirizzo sottoindicato nel caso vi frulli qualche trucco per la testa. Ci vediamo (si fa per dire) al prossimo numero!

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE
Ricarica di Energia

Lo scorso mese abbiamo pubblicato le sequenze-codice per far sì che il nostro vermicello in tuta spaziale potesse selezionare qualsiasi livello di suo gradimento e saltare a quello successivo; recentemente, però, ci è giunta voce di un'ulteriore sequenza che permette al giocatore di ricaricare appieno l'energia di Jim una volta per livello. Si tratta semplicemente di inserire la pausa durante una partita e premere SINISTRA, DESTRA, A, B, C, SINISTRA, DESTRA e A. Got it?

EARTHWORM JIM
MEGADRIVE USA
Trucchi Vari

Questo mese i possessori della versione Genesis di questo platform non possono lamentarsi, dato che poche righe più sotto troveranno ben tre sequenze-codice per levarsi in vari modi un po' di castagne dal fuoco. Prima di cominciare, però, è bene avvisare gli interessati che prima di inserire una di queste sequenze dovranno attivare la pausa durante la partita, e che il simbolo dell'addizione fra un comando e l'altro significa che ambedue vanno premuti simultaneamente...

- **PER AVERE UNA VITA EXTRA:**
SU+B, B, A, C, A, A, A, A.
- **PER RIPORTARE LE MUNIZIONI A 1000:**
A, B, B, B, C, A, C, C.
- **PER OTTENERE 9 COLPI DI PLASMA:**
GIU'+C, A, B, C, A, B, A, C.

CONTRA: HARD COPS
MEGADRIVE USA
Livello Nascosto

Per accedere a questo fantomatico livello compreso nel gioco, dovete farvi strada fino a raggiungere lo stage dell'immondezzaio (Junkyard). Dopo aver distrutto il primo mini-boss, entrerete in un passaggio sotterraneo con cannoni montati sulle pareti e un muro frantumabile. Arrampicatevi su questo muro e state pronti a fare una scelta che vi porterà al cospetto di un finale del tutto inedito.

DOOM
MEGA 32X
Chainsaw Massacre

L'accessorio più prezioso di Doom è sicuramente la motosega. Andate al livello 2. Dopo aver raccolto la chiave rossa ed essere usciti dalla prima stanza voltate a destra e tirate l'interruttore nella stanza con lo slime. Tornate indietro ed entrate nella nuova area che si è dischiusa. Cercate l'area dove lampeggiano le luci. Quando vedete un'armatura verde da raccogliere, colpite la parete dietro di esso. Entrate nel passaggio e camminate su per le scale fino a un stanza con un interruttore. Tiratelo per far abbassare la colonna che nasconde la motosega. Raccoglietela e buon divertimento!

MEGA BOMBERMAN
MEGADRIVE
Tutte Le Password!

Spegnete per un secondo la miccia alla vostra bomba e date un'occhiata a questi codici...

LIVELLO	PASSWORD
1.1	2200
1.2	6800
1.3	5120
1.4 (boss)	7420
2.1	1961 oppure 4501
2.2	2731 oppure 8111
2.3	5571 oppure 7421
2.4	1051
2.5 (boss)	9799 oppure 3351
3.1	4502
3.2	8112
3.3	7422
3.4	1052
3.5 (boss)	3352
4.1	9643 oppure 6803
4.2	0513
4.3	9723
4.4	3353
4.5 (boss)	5653 oppure 9004
5.1	6264 oppure 8114
5.2	6344 oppure 2814
5.3	9184 oppure 1134
5.4	5654
5.5 (boss)	7954
AREA FINALE	0515

Piero Ferrario - Milano

THE LION KING
MEGADRIVE USA
Opzioni Nascoste

Eccovi uno dei primi trucchi disponibili per questo platform tratto dall'ennesimo successone cinematografico targato Walt Disney...

Andate alla schermata delle opzioni e premete DESTRA, A, A, B e START: avrete accesso a un menù dal quale potrete scegliere il livello desiderato e diventare invincibili. Attenzione però, perché la prima opzione non è proprio quello che sembra; una volta completato il livello, infatti, verrete portati al secondo Stage. Che tristessa...

CONTRA HARD COPS
MEGADRIVE USA
Selezione dello Stage

Quando appare la schermata col titolo del gioco, prendete il joypad per il secondo giocatore e premete SINISTRA, DESTRA, A, B, C, SINISTRA, DESTRA, A, B, C, SINISTRA, DESTRA, A, B, C e START. E' una sequenza un po' monotona, ma i vantaggi che offre sono certamente apprezzabili!

SHINING FORCE II
MEGADRIVE USA
Finale Inedito

Provate a indovinare che cosa succede se, dopo aver completato il gioco, state a guardare tutti i titoli di coda e aspettate per circa tre minuti dopo l'apparizione della schermata del gioiello. Ebbene, apparirà un riquadro recante la scritta "And more...", e se poi premerete il tasto C, verrete ammessi a una battaglia finale contro ben dodici boss!

DOOM
MEGA 32X
Scorciatoia per il diciassettesimo Bonus Level

Volete sapere come passare dal terzo al diciassettesimo livello? Beh, a quanto pare tutto ciò che dovete fare è cominciare a giocare come al solito, trovando la maggiore quantità possibile di stanze segrete e paccottiglia. Tuttavia, una volta giunti al terzo livello, dovete seguire scrupolosamente le seguenti istruzioni. Aprite la prima porta e spostatevi nello stanzone con la vasca d'acido al centro. Spostatevi attraverso la stanza uccidendo eventuali presenze ostili e facendo provviste. Nella stanza successiva, salite le scale sulla destra e prendete il primo corridoio verso sinistra che incontrerete. Ispezionate la stanza in cerca dell'interruttore e attivatelo. Tornate a salire le scale e girate a destra nella porta che avete oltrepassato in precedenza. Girate a destra e di fronte alla porta fra le due finestre troverete l'entrata per una nuova stanza. Salite le nuove scale e fermatevi una volta raggiunta la cima. Ora voltate a destra e camminate lentamente; sentirete il rumore di una porta che si apre: si tratta in realtà di una parete che blocca una porta segreta. Ispezionate la stanza e raccogliete qualsiasi oggetto utile, compresa la chiave gialla. Tornate all'ingresso e perquisite la stanza. A questo punto dovete stare pronti a correre verso l'angolo a destra, facendo staccare un frammento di parete che si abbassa per formare un ascensore. Arrivato in cima l'ascensore, una porta si aprirà davanti a voi. Attraversate un passaggio che vi condurrà a una stanza con due colonne e una vasca d'acido. Sulla destra è visibile un fosso; saltateci dentro e attraversate il buco. Qui troverete un'isola con un interruttore e alcuni power up. Premete l'interruttore, ma prima di andare, aprite la porta segreta sull'isola (è la parete colorata in maniera strana). Entrate nella nuova stanza e salite sull'ascensore per trovare un altro ascensore che vi porterà alla zona dove avete incontrato il primo interruttore. Salite le scale fino ad arrivare alla porta della prima stanza. Ora, dove un tempo c'erano una grossa voragine e una vasca piena d'acido, troverete un ponte per un passaggio segreto. Fate attenzione, però, perché la stanza situata al termine del passaggio nasconde una serie di nemici indiavolati che vi attaccheranno senza pietà. Una volta liquidati, un altro passaggio (l'ultimo) dà accesso a un'uscita alternativa che porta direttamente al diciassettesimo livello-bonus. Phew!

THE LION KING
MEGADRIVE
Invincibilità e Selezione dei Livelli

Se la vita nella savana vi sembra troppo dura, apprezzerete certamente la possibilità di essere invincibili e scegliere il livello che vi pare. Per far sì che il sogno diventi realtà, non dovete fare altro che andare alla schermata principale delle opzioni (quella cioè con le scritte "Difficulty", "Music", "Sound FX" eccetera) e premere DESTRA, A, A e B. Già sento dei ruggiti di gioia...

PREDATOR II
GAME GEAR
Codici dei Livelli

Ragazzi, mi sa tanto che il film su **Alien Vs Predator** dovrà attendere ancora parecchio prima di vedere la luce; voi però tenete duro e ingannate l'attesa anche con l'inserimento di questi codici...

LIVELLO 2: **SPOCGURD**
LIVELLO 3: **ROTADERP**
LIVELLO 4: **SEGATSON**
LIVELLO 5: **NAGIRRAH**
LIVELLO 6: **LAICIFFO**

ECCO 2
MEGADRIVE
Opzioni Nascoste

Benché in realtà stia sempre sott'acqua, il delfino della Sega è sempre sulla cresta dell'onda. E' quantomeno doveroso, dunque, proporre un nuovo trucco per la sua seconda avventura non appena possibile...

Cominciate a giocare come al solito, dopodiché posizionate il delfino faccia a faccia con voi. Lo state guardando nelle palle degli occhi? Bene, allora prendete il joypad e con esso inserite il seguente codice: **ABC BCA CAB**. Vedrete dunque apparire un menù segreto con una caterva di opzioni, selezione del livello compresa.

STREET FIGHTER II
MEGADRIVE
Vittoria Facile

Per sconfiggere Ryu con Ryu o Sagat, spesso con il Perfect, dovete utilizzare questa sequenza: appena Ryu proietta una Fireball, eseguite un calcio volante; poi, se usate Ryu o Ken, abbassatevi e picchiatelo con un Hurricane Kick, mentre se usate Sagat, abbassatevi ed eseguite una Tiger Knee. Ora picchiate l'avversario con una scarica incessante di Dragon Punch (o di Tiger Uppercut) e vincerete. Tale metodo può essere adoperato anche per sconfiggere Ken e Sagat.

Per sconfiggere Vega (Balrog in **SSF2**) basta che iniziate con il Dragon Punch o con il Tiger Uppercut e non la finiate più.

Per sconfiggere Balrog (Mike Bison in **SSF2**) dovete giocare in modo da metterlo all'angolo e ucciderlo mediante Dragon Punch o Tiger Uppercut; in alternativa, fate sgambetti quando lui sferra pugni in rincorsa, mentre se si abbassa per mollarvi dei pugni, eseguite calci volanti.

Per uccidere Bison dovete picchiarlo con i calci volanti; quando vi attacca con il Frantumatore Psichico, rispondete con un Dragon Punch o un Tiger Uppercut anche quando vi sferra un calcio all'altezza della testa, mentre quando esegue il calcio a forbice, rispondete con un Hurricane Kick o una Tiger Knee.

Edmondo Porcu - Monserrato (Cagliari)

RISE OF THE ROBOTS
MEGADRIVE
Trucco per Supervisor

Volete usare Supervisor nei modi di gioco 2 PLAYER VS e 1 PLAYER TRAINING? Beh, non dovete fare altro che entrare nella schermata delle opzioni e premere in sequenza SU, SU, GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, A, B, C, A, B, C.

Samuele Pasquini - Monza (MI)

MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Incontri Ravvicinati Di Un Tipo Speciale

Volete combattere contro versioni assolutamente inedite di Rayden, Johnny Cage e Sonya? Basta attivare il Flag 2, posizionare il Plan Base su ONE e scegliere come personaggio Rayden. Arrivate al primo incontro a due, morite e continuate tante volte finché non arrivate a trovarvi sul ponte, quindi vincete l'incontro con due "Perfect!" e la fatality. Dovrete quindi affrontare Reptile: uccidetelo e verrete sfidati da un Johnny Cage a dir poco incavolato. Scegliendo un giocatore diverso da Rayden e vincendo il primo incontro a due con due "Perfect!" e la fatality (a patto che vi troviate sul ponte), affronterete Reptile e, una volta ucciso, vi batterete contro un Super Rayden. Per incontrare Sonya, invece, posizionate il Plan Base su FOUR, scegliete un personaggio diverso da Sonya e aspettate che il primo incontro a due si svolga sul ponte; vincete l'incontro con due "Perfect!" e rispettiva fatality, dopodiché fate polpette di Reptile e incontrerete così una Sonya davvero speciale. Per facilitare le cose attivate il Flag 0, e se volete vedere le fatality davvero "speciali" di questi personaggi, attivate il Flag 6 e fatevi trovare contro di loro quando appaiono le scritte FINISH HIM o FINISH HER.

Julien Germani - Arce (FR)

RINGS OF POWER
MEGADRIVE
La Schermata Proibita

Se siete dei tipi impressionabili, vi consigliamo di non leggere quanto segue. Prima di accendere la console, tenete premuto GIU'/DESTRA sul secondo joypad, quindi tenete premuti, sullo stesso joypad, anche i tasti A, B, C e START. Mantenendo la pressione su tutti questi tasti, accendete la console: dopo aver tenuto premuti i tasti per un po', vedrete apparire l'immagine di un cane e quindi un'immagine molto più sconvolgente. Gulp!

NORMY'S
MEGADRIVE
Selezione dei Livelli

Quando appare la schermata col titolo del gioco, prendete il joypad per il secondo giocatore e resettate la console. Poi, quando appare la schermata col simbolo della High Score, premete simultaneamente A, B, C sullo stesso joypad finché non appare il menù principale delle opzioni: inseritevi in questo menù e scoprirete l'opzione "Level Test"!

ECCO THE DOLPHIN
GAME GEAR
Opzioni Segrete

Durante una partita, richiamate lo schermo della mappa e premete DESTRA, 1, 2, 1, 2, GIU', 2 e SU: farete così apparire un menù nascosto attraverso il quale potrete, fra le altre cose, selezionare il livello che volete.

SHAQ-FU
MEGADRIVE USA
Tutte le Mosse Speciali

Ecco come eseguire tutte le mosse speciali di ciascun personaggio compreso in questo picchiaduro...

SHAQ
- Shaq-uriken: AVANTI, INDIETRO, AVANTI, TASTO A
- Inferno Kick: GIU', AVANTI, TASTO C

KAORI
- Energy Bomb: INDIETRO, GIU', AVANTI, TASTO B
- Cyclone: GIU', INDIETRO, TASTO B

BEAST
- Spitfire: GIU', AVANTI, TASTO B
- Sonic Roar: AVANTI, GIU', INDIETRO, AVANTI, TASTO C
- Thermal Blast: GIU', INDIETRO, TASTO B

SETT RA
- Mummy Wrap: AVANTI, GIU', INDIETRO, TASTO B
- Wedge Charge: AVANTI, GIU', AVANTI, TASTO A
- Cosmic Missile: GIU', INDIETRO, TASTO C

NEZU
- Time Vault: AVANTI, INDIETRO, GIU', TASTO A
- Eno Blast: GIU', INDIETRO, AVANTI, TASTO C
- Eno Flip: GIU', INDIETRO, TASTO C

MEPHIS
- Lightning Arc: AVANTI, GIU', INDIETRO, TASTO C
- Lightning Jaws: GIU', AVANTI, TASTO B
- Burning Touch: GIU', INDIETRO, TASTO B

VOODOO
- Eagle Claw: INDIETRO, GIU', AVANTI, TASTO B
- Earthquake: AVANTI, GIU', AVANTI, TASTO A
- Wolf Charge: Eseguite la mossa del lupo verso l'avversario e tenete premuto il tasto A

AUROK
- Spiked Cannonball: SALTO, TASTO B
- Boomerang: INDIETRO, AVANTI, TASTO B
- Ball & Pain: AVANTI, GIU', INDIETRO, TASTO C

COLONEL
- Heavy Metal: GIU', AVANTI, INDIETRO, TASTO B
- Bionic Burst: GIU', AVANTI, TASTO B

LEOTSU
- Blast Kai: GIU', INDIETRO, AVANTI, TASTO B
- Bo Kai: GIU', AVANTI, TASTO B

DIESEL
- Crate Crusher: INDIETRO, GIU', INDIETRO, TASTO B
- Dockside Dagger: GIU', AVANTI, TASTO B

RAJAH
- Thunder Clap: AVANTI, GIU', AVANTI, TASTO B
- Sword Shockwave: INDIETRO, GIU', INDIETRO, TASTO B

THE TERMINATOR
MEGA-CD
Opzioni Segrete

Quando appare la schermata con le scritte "Start Game" e "Options", tenete premuto il joypad verso DESTRA e premete B, C, B e B, dopodiché mollate la presa sulla DESTRA. Se tutto ha funzionato, il cursore a freccia sarà diventato un quadratino. A questo punto non dovrete fare altro che premere START per richiamare la schermata con le opzioni che rendono tutto molto più facile.

THE LION KING
GAME GEAR
Selezione dei Livelli

Un trucco veramente degno di un re, quello proposto da **Nicola Daino** di Cinisello Balsamo (MI)...

Quando appare la schermata col logo della Sega, ruotate incessantemente il joypad in senso orario finché non udite un suono. Se ciò accade, potrete usufruire dell'opzione più amata dagli italiani, ossia quella per selezionare il livello desiderato.

DRAGON'S REVENGE
MEGADRIVE
Password

Per iniziare il gioco con 5 palline e 44 milioni di punti (con tutti e sei i round completati) è sufficiente inserire questa password:

LBRJ9TM-

Mikael Niceforo - Genova

BUBSY 2
MEGADRIVE
Trucchi Vari

Nella schermata col titolo del gioco, effettuate le seguenti combinazioni e avrete le facilitazioni sottoelencate...

Per avere 50 vite — B, SU, B, B, A

Per avere 99 mute subacquee — B, SINISTRA, SU, B

Per avere 99 buche — DESTRA, SU, B, B

Per dimezzare la forza di gravità — SU, C, C, C, GIU'

Per avere tutti i livelli completati — SU, A, A, A, GIU'

Per essere invincibili — C, A, B, C, SU, GIU'

Per avere i muri di gomma (tenete premuto il tasto di salto per smettere) — B, A, B, C

MAXIMUM CARNAGE
MEGADRIVE
Consigli Utili

Quando siete al terzo livello e più precisamente sul tetto, dove ci sono Doppelganger e Shriek, andate dove si trova la torretta per l'acqua (in alto a destra) e iniziate a tempestare di pugni quest'ultima finché i sostegni non la reggono più, dopodiché, quando cade, prendetela come prendete qualsiasi altro nemico, raccogliete il "continue" che si trova sotto di essa e poi tiratela addosso a Doppelganger: avrete così finito il livello. Nel livello successivo (Alleyway), invece, fate fuori tutti i nemici finché non arrivate a vedere la prima colonna della chiesa; arrampicatevi quindi sul muro e troverete due cuoricini e una vita. Proseguendo, recatevi dietro la seconda colonna e arrampicatevi ancora: troverete un "continue". Poi, appena arriva il boss (quel ciccionazzo di... come si chiama? Beh, quello lì!), cercate di ucciderlo senza farvi togliere troppa energia (altrimenti arriveranno Cloak e Dagger); appena l'avrete liquidato, vedrete arrivare sullo schermo un altro "continue" (o è una vita? Mah, non si capisce bene...): non vi rimane altro da fare che raccoglierlo.

Mikael Niceforo - Genova

SONIC AND KNUCKLES + SONIC 1
MEGADRIVE
Livello Bonus Segreto

Inserite la cartuccia di **Sonic 1** nella cartuccia di **Sonic & Knuckles** e accendete la console: vedrete apparire la scritta "No Way". Ora premete contemporaneamente i tasti A, B e C del joypad. Apparirà una schermata segreta attraverso la quale potrete accedere a inediti livelli bonus utilizzando Sonic oppure Knuckles. Questa schermata segreta è riconoscibile dalle scritte START e PASSWORD.

Eccovi quindi le password dei primi livelli (alla faccia dei "primi": sono 40! - NdR):

1.	3659 8960 3263	21.	4092 0771 1679
2.	2965 3192 9023	22.	3408 2377 9263
3.	3610 2354 7327	23.	4053 1539 7567
4.	2921 0274 3999	24.	3363 9459 4239
5.	3737 7423 1487	25.	3837 0634 3359
6.	3053 9029 9071	26.	3163 9615 2764
7.	3698 8191 7375	27.	3808 8777 1068
8.	3009 6111 4047	28.	3119 6696 7740
9.	3482 7286 3167	29.	3936 3845 5228
10.	2809 6267 2575	30.	3252 5452 2812
11.	3454 5429 0879	31.	3897 4614 1116
12.	2765 3348 7551	32.	3208 2533 7788
13.	3582 0497 5039	33.	2994 1761 0172
14.	2898 2104 2623	34.	3673 9888 9404
15.	3543 1266 0927	35.	2944 5155 4236
16.	2853 9185 7599	36.	3629 6970 4380
17.	4014 2308 3455	37.	3072 0223 8396
18.	3319 6540 9215	38.	3762 5725 9452
19.	3964 5702 7519	39.	3033 0992 4284
20.	3275 3622 4191	40.	3718 2807 4428

Damiano Bolognesi - Bergantino (RO)

VIRTUA FIGHTER
SATURN
Trasformarsi in Dural

Inchinatevi di fronte al primissimi trucco per un gioco destinato al Saturn! Non volete inchinarvi? Vabbé, per questa volta passi. Durante la selezione del personaggio in Arcade Mode, premete GIU', SU, DESTRA, A e SINISTRA (questi ultimi due simultaneamente). Se tutto va bene, sentirete un suono e il personaggio che avete scelto (qualunque esso sia) diventerà Dural.

LA GUIDA DEFINITIVA (PARTE II)

*Meglio tardi che mai (avrebbe dovuto essere pubblicata sul precedente numero di **Mega Console**, ma non è stato possibile per motivi indipendenti dalla nostra volontà), vi presentiamo la seconda e ultima parte della nostra guida definitiva alla soluzione di **Dynamite Headdy**. I fortunati che hanno ricevuto questo platform a Natale, potrebbero averne bisogno per superare gli ultimi livelli, che ovviamente sono i più incasinati. Ed eccoveli qua, questi tormentosi livelli, con tutti i bonus segreti che i nostri esperti sono riusciti a scovare!*

FLYING GAME

Questo è il primo dei tre livelli di sparatutto a scorrimento automatico che alterano radicalmente il ritmo del gioco. Potete scegliere fra tre testoni "da sparo", ognuno dei quali ha i suoi pro e contro...

TESTONE AERONAUTICO

Ha due peculiarità: una raffica di fuoco a ventaglio in tre direzioni, e la capacità esclusiva di sparare dal retro. Il suo difetto sta nella scarsa potenza di impatto dei colpi.

TESTONE ORNITOLOGICO

E' quella che vanta la raffica di fuoco più intensa, la quale è composta da un flusso ininterrotto di uccellini. Tuttavia, la raffica descrive un arco verso il basso, lasciandovi vulnerabile agli attacchi provenienti dall'alto o dallo stesso piano.

TESTONE LASER

Il laser, che si manifesta in un singolo raggio, rende questa testa la migliore delle tre come potenza di impatto, nonché la più consigliabile per i bersagli voluminosi. Tuttavia, il laser lascia Headdy vulnerabile agli attacchi da dietro e va sparato portandosi alla stessa altezza del nemico.

Raccogliete il Testone Aeronautico per affrontare i razzi verticali prima, e le bombe che accerchiano la vostra nave poi. Sparando, apritevi un varco davanti ad essi, quindi allontanatevi rapidamente dall'anello prima che si chiuda. Superato questo pericolo, indossate il Testone Laser, dato che il solo nemico rimanente di questo livello è la nave-madre appesa alla gru. La morsa della gru è il punto debole, ma prima dovete eliminare i cannoncini, quindi l'area della mandibola. Ciclicamente, attaccate la gru e poi abbassatevi al livello della mandibola quando gli elicotteri sganciano le loro bombe.

Aspettate sulla sporgenza prima di decollare, mentre il Porta-Teste gira intorno alle varie teste da volo. Afferratelo quando appare il simbolo del bonus speciale.

Abbattete almeno tre dei razzi verticali che appaiono all'inizio dello stage e otterrete un bonus speciale per i bravi tiratori.

FLY HARD

Questo livello, alquanto tedioso, è ambientato in un tunnel angusto. Trouble Bruin vi viene appresso, spostandosi in continuazione dallo sfondo al primo piano e viceversa. Selezionate il Testone Aeronautico, dato che dovete assumere posizioni sia sulla destra che sulla sinistra dello schermo. Bruin sgancia cannoni da sopra e da sotto che sarebbe meglio non incrociare. Egli attacca con due tipi differenti di missili; i missili dorati sono indistruttibili e quindi vanno evitati, mentre quelli più scuri sono facilmente liquidabili. Trouble Bruin può essere danneggiato, ma non siamo mai riusciti a distruggerlo prima che il tunnel finisse.

FLY HARD 2

Un mini-livello alla **Nemesis** che offre l'opportunità migliore per usare il Testone Ornitologico, almeno nelle prime schermate. Selezionare un itinerario piuttosto che un altro non ha importanza — stando bassi eviterete la maggior parte dei grattacapi. Ricordatevi soltanto che i nemici azzurri sono invulnerabili ed evitate le moltitudini di palloncini por-

tabombe.

BABY FACE

Questo è il nome del boss finale dello stage di volo. Per questa fase cruciale è necessario selezionare il Testone Aeronautico. Il boss è composto da tre stadi "facciali". Il primo è Baby Face, che vomita palle di fuoco dall'andatura lenta; sparate dal margine sinistro dello schermo finché le palle di fuoco non sono a breve distanza da voi, quindi passategli sopra rapidamente per attaccare da tergo: nulla di eccessivamente complicato. Il secondo stadio è Boy Face; durante il suo attacco, un dito appare fra le nuvole, direttamente sotto di voi. Ciò significa che dovete spostarvi incessantemente quando Boy Face è fermo. Cercate di non finire fra il dito e la faccia, dato che in questo modo è più difficile evitare le scintille.

L'ultimo stadio è Man Face. Prendete posizione sul margine sinistro dello schermo. Non fatevi distrarre dalla scacchiera tirata giù da Man Face. Ignoratela e stabilite la traiettoria dei suoi raggi laser dal punto della faccia da cui partono. Alterare lievemente la vostra posizione nell'angolo in alto a sinistra è quanto basta per evitare il boss. Un ultimo consiglio: state in cima allo schermo quando il boss passa da uno stadio all'altro, altrimenti potreste essere colpiti dagli involucri delle facce espulse.

HEADDY WONDERLAND

In questa fase, breve ma complicata, Headdy e Heather si aiutano a vicenda per entrare nel Regno dei Pupazzi.

Il compito di distruggere il primo boss se lo assume tutto quanto Heather. Tutto ciò che dovete fare è schivare le sua braccia estensibili. Il boss attacca con il braccio che sta più vicino a voi, per cui spostatevi sempre all'esterno di esso, non fra le sue gambe. Il lato in cui state dovrebbe essere stabilito osservando la posizione di Heather. Ella riuscirà a infilare la chiave nel cesto se questo è rivolto verso di lei; il cesto si trasferisce sempre al lato opposto del braccio "irrequieto" del robot. Confusi? Esempio: se Heather si trova sul lato sinistro, state alla destra del robot. La seconda fase di questo livello è più insidiosa. Il robot è vulnerabile soltanto quando solleva ambedue le braccia. Portatevi al margine dello schermo in modo da scatenare la chela libera del robot; questa andrà fuori dallo schermo e infilerà il Porta-Teste. Da questo punto esistono due sistemi differenti per ucciderlo...

SISTEMA LENTO: Selezionate la testa invisibile e state direttamente sotto di esso, attaccando quando ambedue le braccia sono sollevate. Dovrete raccogliere in continuazione la testa invisibile subito dopo ciascun attacco. Se colpite Heather, perderete la vostra stessa energia.

SISTEMA VELOCE: Richiede un po' di fortuna. Raccogliete il Testone Esplosivo e deponetelo esattamente fra i suoi piedi. Se il destino sarà dalla vostra parte, il Testone esploderà nel momento in cui il robot è vulnerabile, distruggendolo all'istante.

C'è uno stormo di volatili gialli appollaiato su una sporgenza; date una capocciata a quello più grosso e più brutto e otterrete un secondo bonus segreto.

Quando giocate con il boss trasformato, prendete a craniate Beau fuori dallo schermo dopo qualche secondo. Può darsi che il robot lo trascini di nuovo dentro lo schermo. Dategli un'altra capocciata per ottenere il bonus segreto finale.

THE ROCKET TIER

Ci sono due modi per completare questa sezione orizzontale. Quando udite la sirena, avete qualche secondo per uscire dalla traiettoria del missile in arrivo. Il primo metodo è per i codardi; prendete il Testone Miniaturizzante e attendete nel cunicolo che passi il missile.

Il secondo metodo, invece, vi permette di raccogliere i punti bonus; usate il Testone ad Aculei e agganciatevi alla volta mentre il missile passa. Inutile dire che dovrete tempestare di colpi il tasto per riuscire a rimanere sospesi.

ILLEGAL WEAPON 3

Questa è una sezione caotica, ma può essere completata con un metodo semplice. Attendete nel cunicolo che passi il missile. Prendete il Testone ad Aculei e colpite due volte il tarpa-

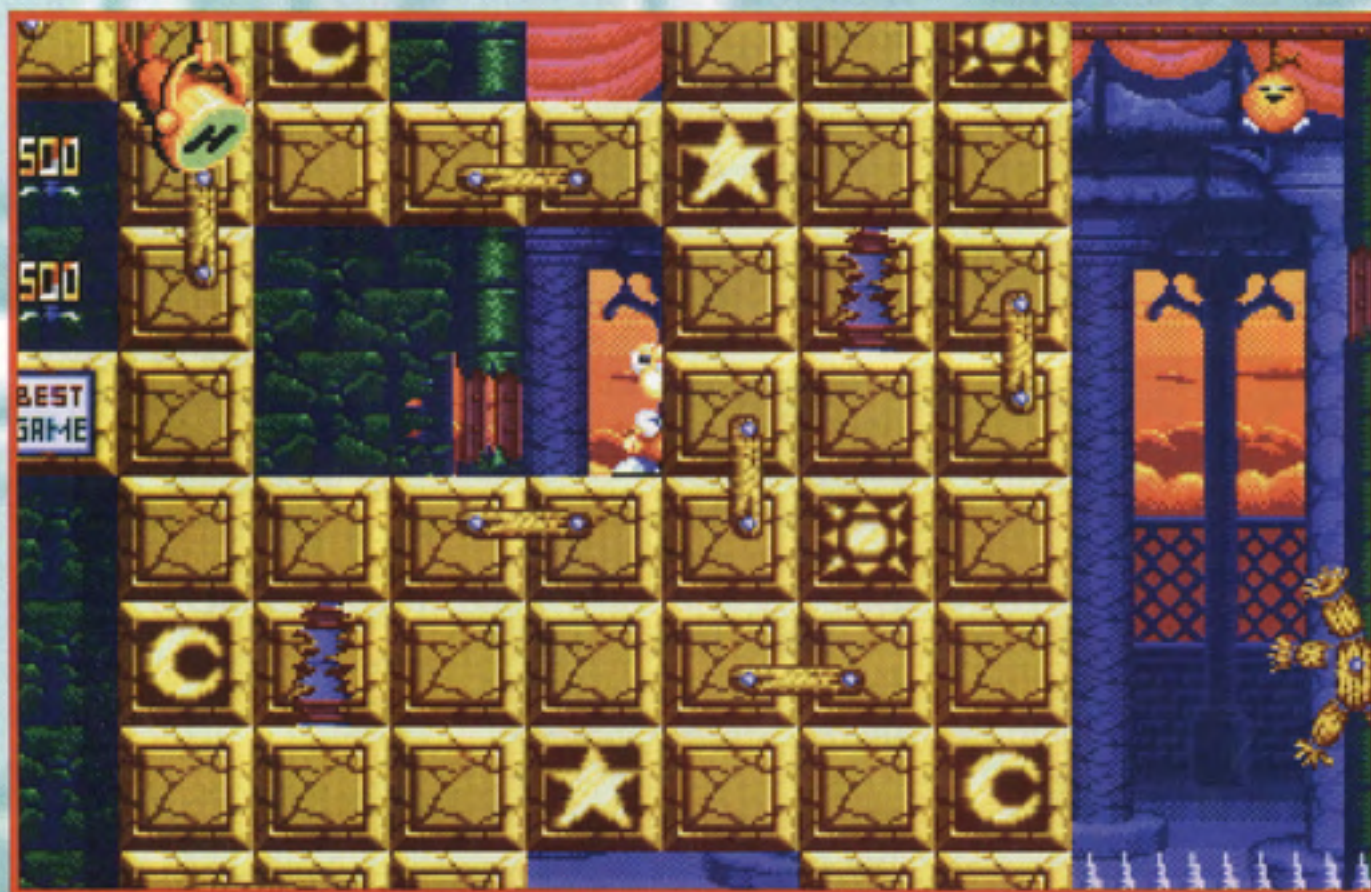
pinguino e paralizzate il secondo per raggiungere il Testone per la Partita Extra. Colpite il secondo pinguino sulla pavimentazione azzurra per scendere al livello sottostante. Colpite il pinguino quando è distante dalla pavimentazione azzurra per stare sopra la sua testa, quindi colpite il faraone. Scendete giù per raggiungere le statue rotanti. Colpite solamente la parte superiore in modo da creare una piattaforma per Headdy.

no che sta dietro la scrivania, quindi tornate fulmineamente indietro, state nel cunicolo e prendete il Testone Miniaturizzante prima che il missile venga lanciato. Ripetete questa procedura. Se la sirena smette di urlare subito dopo il lancio di un missile, non c'è il tempo di eseguire l'attacco e dovete perciò aspettare la stasi successiva.

Quando avete distrutto il lanciamissili, i tarpani che fanno da spettatori scendono dalla galleria: prendeteli a capocciate e otterrete un bonus segreto.

FUN FORGIVEN

Saltate oltre il primo

Dirigetevi a destra per affrontare il boss a forma di sole. Le icone numerate rotanti si riferiscono ai danni inflitti allo spazio. Tre colpi all'icona con il piccolo "8" dovrebbero bastare a sconfiggere il primo stadio del boss. Per lo stadio successivo, prendete spesso il Testone Soporifero quando l'indicatore della vostra energia va sul giallo; una raffica di capocciate con il Testone ad Aculei dovrebbe bastare a distruggerlo definitivamente. Ora prendete il Testone ad Aculei e andate a sinistra. Salite su per i condotti mediante le lame rotanti. Incontrerete dei nemici a forma di piante con tanto di vaso. Mentre li prendete a capocciate, dovete chinarvi per colpire il punto debole del vaso. In seguito raggiungerete un ampio locale con i Porta-Teste rotanti. Andate al centro della stanza e fermatevi sulla piattaforma corta al sicuro. Scendete e attraversate i passaggi segreti sia a destra che a sinistra. Tornate indietro e saltate sulle bambole alla vostra sinistra. Saltate addosso alla parete e scoprirete un'altra serie di stanze segrete piene fino al soffitto di bonus. Un'altra serie di stanze simili si trova accanto alla bambola sul lato destro. Per uscire dal livello, state sulla bambola all'estrema destra e afferrate il Porta-Teste che si trova sulla

diagonale sinistra da voi. Fatelo proprio mentre si accinge ad allontanarsi, il che coinciderà perfettamente con l'opportunità di afferrare il Porta-Teste alla sua destra, che si sarà appena girato. Per uscire dal livello andate a destra.

VICE VERSA

Un livello breve e privo di insidie. I nodi rovescianti svolgono un ruolo più importante nel livello successivo, ossia Twin Freaks. Tutto ciò che dovete fare è mettere a posto i cubetti di ghiaccio mediante capocciate per passare sopra gli aculei. Affrontare il boss è quasi altrettanto facile. Date una capocciata al nodo rovesciante mentre il boss passa sopra i macigni e verrà colpito sulla testa. Spingete insieme due macigni ravvicinati per cercare di ottenere un doppio centro.

I tarpani del cilindro verde elargiscono un bonus segreto se prendete a capocciate tre delle loro bombe prima di distruggerli.

TWIN FREAKS

In questo livello sarete inseguiti lungo il corridoio da un mostro con il volto simile a quello di Giano (personaggio mitologico - Ndr)(personaggio mitico, vorrai dire... Ndr2). Questi è vulnerabile solo quando è verde, ma cambia colore quando date un colpetto allo schermo. Per uscire vittoriosi da questa situazione dovete eliminare il tarpano prima di raggiungere la sezione del corridoio che si piega, costringendovi a tornare sui vostri passi. Mandate a segno il maggior numero possibile di colpi nella prima sezione di spazio aperto, e non fategli cambiare colore da verde a rosso a meno che non sia veramente necessario. Per finire, c'è un singolo Porta-Teste che contiene un Testone a 3 Direzioni. Prendetela e date capocciate a tutto spiano!

Ogni tanto, Twin Freaks butta fuori il simbolo "SB" al posto dei soliti missili: dategli subito una capocciata per ottenere il bonus segreto.

FATAL CONTRAPTION

Questo livello a scorrimento automatico è inizialmente difficile ma in seguito diventa più semplice. Prima di tutto, saltate verso l'alto per acchiappare il Testone a Martello, ma fate attenzione a non prendere invece il Testone Rallentante. Frantumate i blocchi di legno e usate il Testone a Martello per spingere le piattaforme sulle rotaie. L'unica che si sposta quanto basta per lasciarvi passare è quella sul lato sinistro, al centro. Seguite il percorso sulla destra, spingendo solo una piattaforma fra quelle del secondo gruppo. Ignorate il Testone Miniaturizzante reperibile più avanti e seguite il percorso a grandezza naturale. E' necessario spingere le piattaforme con la donna sopra di esse mediante rapide pressioni del tasto. Scagliatevi sull'ultimo gruppo di blocchi di legno per completare lo stage. Ignorate l'ordigno di Trouble Bruin per tutta la durata del livello: è invulnerabile, ma state attenti al missile che di quando in quando viene sparato dal suo cannone.

Prendete a capocciate gli omini marroni che saltano fra le piattaforme vicino all'inizio del livello per ottenere un bonus segreto.

FAR TREK

Nulla di eccessivamente problematico. Trouble Bruin vi corre dietro, ma non può farvi male. Se vi acchiappa, prendetelo subito a capocciate, ma soprattutto evitate il laser sparato dal macchinario impazzito. Due posti in cui vi consigliamo di andare sono: all'estrema destra dello schermo saltando - le sue bordate dovrebbero seguire

FINALE ANALYSIS

L'esito di questa fase cruciale dipende soprattutto dalla vostra abilità. Il boss attacca in varie fasi distribuite a caso. Ognuna di esse è preceduta da una selezione di teste che vi gira intorno vorticosamente. L'arma offensiva più efficace è il Testone a Martello, quindi prendete quella se è fra le disponibili; in caso contrario prendete il Testone Spara-Stelline. Se potete, colpite il boss con il Testone a Martello, poi cercate di prendere il Testone Miniaturizzante, dato che è il più congeniale per evitare molti dei suoi attacchi.

WALL $TREET

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Sub-Terrania** (JAP - £ 40.000), **Micro Machines** (EUR - £ 30.000), **Soleil** (EUR - £ 70.000).
- **FEDERICO**; Tel. 06/8542718 (ore pasti)

VENDO Sega Megadrive europeo con cavi, un joypad, adattatore Euro-Japan e Megakey più le seguenti 9 cartucce: **FIFA Soccer 95, WWF Raw, NBA Jam, Street Fighter II, Landstalker, Out Run, Castle Of Illusion, European Club Soccer, Power Monger**. Il tutto solamente in blocco a £ 650.000 poco trattabili. Annuncio valido per tutta Italia; massima serietà.
- **ALESSIO**; Tel. 06/9058143

VENDO Game Gear + Gear Magnifier (lente di ingrandimento e antiriflesso 2*200) + **Switch Stix**, il tutto in imballi originali + 15 giochi fra cui **Sensible Soccer, Donald Duck, Mickey Mouse, Global Gladiators, Streets Of Rage**, a £ 700.000 trattabili; oppure scambio con console a 16 o 32 bit (Amiga 1200 o espansionato + giochi).
- **CARLO GIUSEPPE CIRULLI**; Tel. 0885/426230 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO giochi per Megadrive a prezzi stracciati. A disposizione **FIFA Soccer 95, Dragon, Topolino Mania, Urban Strike, Sensible Soccer** e tanti altri.
- **NICOLA GROSSI**, Via Vespri Siciliani 10, 70053 Canosa (BA); Tel. 0883/613562 (ore pasti)

VENDO Sega Mega-CD 1 per Sega Megadrive completo di: **CDX, FIFA Soccer, After Burner III, Thunderstorm FX, Wonder Dog, Prince Of Persia, Funky Horror Band**; il tutto a £ 450.000.
- **ANTONIO**; Tel. 0721 / 808934

VENDO Sega Megadrive + 2 joypad + cavi completi in buonissimo stato a £ 200.000 trattabili più le seguenti cartucce per MD a prezzo da concordare: **Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Taz Mania, Olympic Games Barcellona 92, Sonic 2, Jurassic Park, Chuck Rock, Castle Of Illusion, Forgotten Worlds, Streets Of Rage, Aladdin**.
- **MANFREDI**; Tel. 055 / 717031 (ore pomeridiane)

VENDO console Megadrive 2 JAP/PAL + 2 joypad a 6 tasti + presa SCART + alimentatore + cavo RF OUT + 2 giochi (**Street Fighter II** e **Gunstar Heroes**) a £ 300.000 trattabili. Inoltre vendo i primi 12 numeri della rivista **Mega Console** in ottimo stato a £ 50.000.
- **LORIS SIRONI**, Via Leopardi 12, 20038 Seregno (MI); Tel. 0362/235120 (ore pasti)

VENDO per Megadrive **Menacer** + 6 games e 9 giochi (**Maximum Carnage, PGA Tour Golf 3, NBA Jam, Cool Spot, Winter Challenge, World Of Illusion**...) a prezzi da £ 35.000 o in blocco a £ 380.000. Vendo anche 3 giochi per Mega-CD: **Prince Of Persia, Sol Feace** e **Cobra Command**. Inoltre cerco disperatamente **Desert, Jungle, Urban Strike** e **Landstalker** per Megadrive.
- **ALESSANDRO RIVA**, Via Pace 7/B, 22040 Civate (CO); Tel. 0341/551526

VENDO i seguenti titoli per Megadrive: **FIFA International Soccer** (£ 50.000), **Ghouls 'N' Ghosts** (£ 25.000), **F1** (£ 25.000) oppure scambio tutti e tre con **Sensible Soccer** o **Virtua Racing**.
- **OSCAR BREMBILLA**, Via Venini 42, 22050 Varenna (LC); Tel. 0341/830482 (dalle 19 alle 21)

VENDO per Sega Megadrive i seguenti giochi: **Flashback** (EURO) a £ 70.000; **International Tour Tennis Electronic Arts** (USA) a £ 80.000; e **Street Fighter II Special Champion Edition** (JAP) a £ 70.000.
- **UGO LAI**, Via Padova 276, Milano; Tel. 02/27208657 (ore serali)

VENDO per Mega-CD: **Dragon's Lair, Jurassic Park, 009** (USA e JAP) + convertitore CDX. Il tutto in ottimo stato, a £ 150.000.
- **MANOLO DIOFEBBI**, Via Edmondo De Amicis, 00045 Genzano (RM); Tel. 06/9363408 (ore pasti)

VENDO Megadrive e **Mega-CD** con sei giochi: **Dragonball Z, Mazin Saga, Last Battle, Silpheed, Cobra Command, Sol Feace**, tutti completi di custodia e libretto istruzioni, adattatore giochi americani e giapponesi per Megadrive e joypad a sei tasti al prezzo di £ 700.000.
- **MANUEL TANA**, Via Monteverdi 10, 47041 Bellaria (FO); Tel. 0541/345255

VENDO Megadrive europeo con 2 joypad, adattatore Megakey (USA-JAP) e 6 giochi (**FIFA Soccer 95, Streets Of Rage III, NHL 94, Eternal Champions, Sonic The Hedgehog, Altered Beast**) solo in blocco a £ 650.000. Inoltre vendo nuovissimo **Neo Geo CD** con 2 joypad, **Samurai Showdown II** e **Fatal Fury Special,** tutto ancora in garanzia a £ 1.000.000.
- **MICHELE SCHIRATO**, Via San G. Bosco 6, 36060 Romano d'Ezz. (VI); Tel. 0424/30411 (ore pasti)

VENDO Sega Megadrive 2 + un joypad a 6 pulsanti + un joypad a 3 pulsanti + **Street Fighter II Special Champion Edition, Mortal Kombat 1** e **2** + adattatore universale Megakey 2 + **Golden Axe 2** + **Sonic** versione giapponese, a £ 450.000 trattabili. Tutto usato poche volte e con imballo originale.
- **ANTONIO DI MATTEO**, Via O. Salomone 38, 20138 Milano; Tel. 02/5061380 (ore pasti)

VENDO Sega 32X + **Virtua Racing Deluxe** + **Megadrive** con tre joypad + i seguenti giochi per Megadrive: **FIFA International Soccer, Golden Axe 2, Street Fighter II Special Champion Edition, Earthworm Jim**; il tutto a sole £ 550.000 trattabili. Inoltre cerco Sega Saturn.
- **CARLO ALBERTO MARIANI**, Via Serio 18, 24060 Brusaporto (BG); Tel. 035/684008 (dalle 19.30)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Turtles** (£ 50.000), **Kid Chameleon** (£ 30.000), **Eternal Champions** (£ 60.000). In blocco a £ 120.000 + joypad a 3 tasti. Prezzi trattabili.
- **ANTONIO**; Tel. 055 / 7320349

VENDO Megadrive II presa SCART con 3 joypad di cui uno a 6 tasti + 5 giochi (**Street Fighter II Special Champion Edition, Streets Of Rage, The Revenge Of Shinobi, Golden Axe** e **NBA Jam**) + un adattatore per cartucce giapponesi; tutto come nuovo, con istruzioni e imballi originali a £ 300.000. Oppure vendo solo i giochi.
- **GIAN MARCO ROBASTO**, Via A. Toscanini 5, 10061 Cavour (TO); Tel. 0121/6598

VENDO per Megadrive joypad a 6 tasti + **Megakey** (USA) + 6 giochi fra cui **FIFA Soccer 95** e **Super Street Fighter II**. Tutto in ottimo stato a £ 300.000.
- **FILIPPO BATTISTINI**, Via F.lli Colarona 43, 00045 Genzano (RM); Tel. 06/9364539

VENDO console **Sega Master System II Plus** completo di joystick, pistola, connettore TV, cavi e 13 giochi fra cui **Mortal Kombat, Sonic 2, Ghouls 'N' Ghosts** e altri ancora a £ 400.000 trattabilissime. Posso eventualmente vendere i giochi a parte.
- **FABIO**; Tel. 0425/68727 (qualsiasi ora)

VENDO le seguenti cartucce per Sega Megadrive: **Flink** (£ 50.000), **Earthworm Jim** (£ 90.000), **Ecco II** (£ 70.000).
- **FABIO FALCINELLI**; Tel. 049/637296 (dopo le 17.30)

VENDO console **Master System Sega** + 2 joypad (uno col Turbo) + 2 giochi in memoria + 5 cartucce a £ 200.000. Vendo anche la console singola più i due joypad eccetera a £ 115.000 e ogni singola cartuccia a £ 20.000.
- **DARIO**; Tel. 035/792825 (dalle 18.00 alle 20.00)

COMPRO/SCAMBIO cartucce per Megadrive con giochi per SNES (preferibilmente con **X-Men, Wolverine, Carnage, Jurassic Park 2**). Inoltre regalo per Megadrive, **Sonic** e **Altered Beast**.
- **MANFREDI**; Tel. 055 / 717031 (ore pomeridiane)

CERCO disperatamente la cassetta **Centurion** per Sega Megadrive. Sono anche disposto a scambiarla con altri titoli.
- **MICHELE INZAGHI**, Via Monte Grappa 17, 20030 Senago (MI); Tel. 02/9960301 (tutti i giorni dopo le 20.00)

CERCO disperatamente per Megadrive la cassetta **Landstalker** versione europea, in buone condizioni.
- **ANGELO GALLO**, Via De Marchi 12, 28100 Novara; Tel. 0321/694822

ATTENZIONE!!!

CONSOLLES department®

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT = L. 218.000

3DO NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 849.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
S. FIGHTER 2 T. = L.248.000

3DO PAL NUOVA VERSIONE
FZ-10 PANASONIC + PAD + DEMO = L. 949.000

GAME BOY + TETRIS
+ CAVO + CUFFIE = L. 109.000

CASSETTE S. NINTENDO
1 pz. = L. 69.000 - 2 pz. = L. 59.000 cad.

MEGA DRIVE II ITA + SONIC II
+2 PAD+RF UNIT = L. 248.000

S.NINTENDO PAL+PAD+SCART+
5 GIOCHI (S.M. ALL STAR + FIFA) = L. 309.000

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ANCHE PER LE
CONSOLE A 32 BIT : SONY PLAYSTATION - SATURN

NOVITA' SETTIMANALI ANCHE PER IL TUO 3DO

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI
DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER
DISPONIBILI ANCHE PER
CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

RICERCHIAMO AGENTI
PER ZONE LIBERE

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)

Tel. 02 - 42 300 10

Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

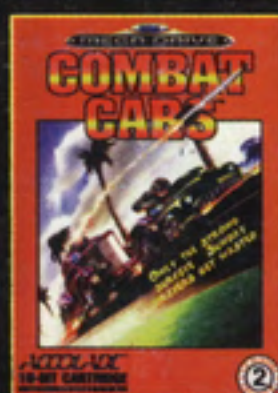
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

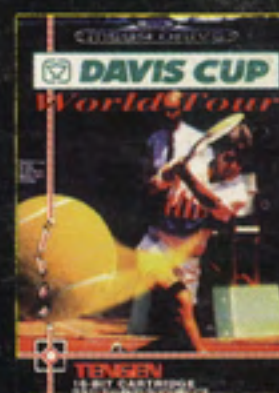
NEWEL
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

L. 29.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

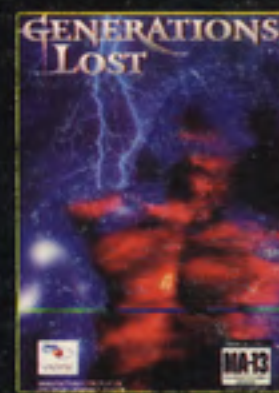
L. 39.000

L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000
L. 59.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

L. 69.000

L. 75.000

L. 95.000

L. 75.000

L. 85.000

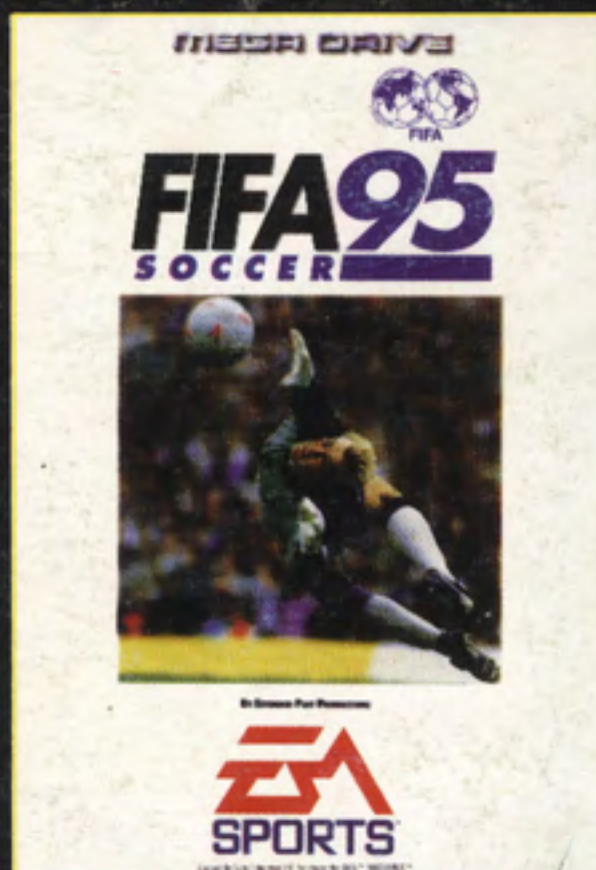
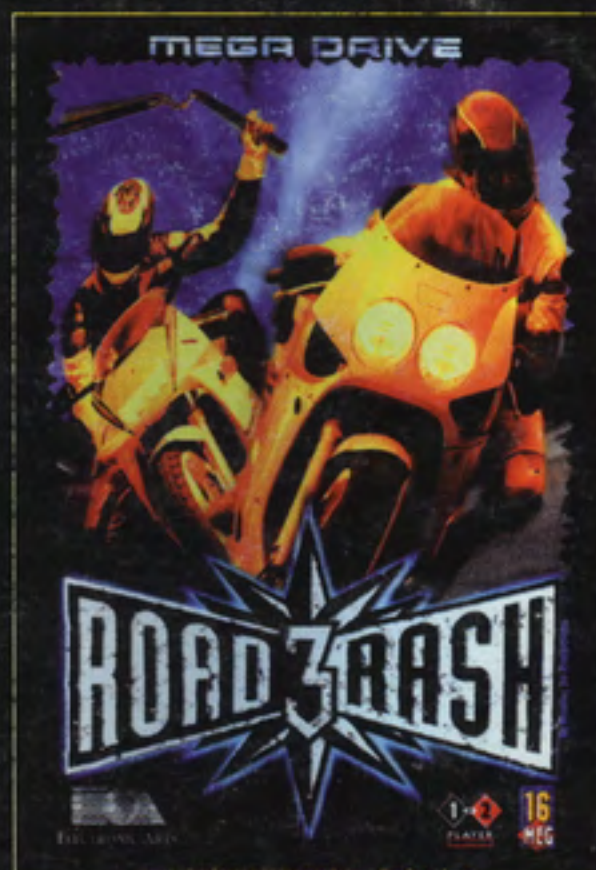
L. 89.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 119.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 109.000

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 99.000